Konsten att Spela

# Kort- Boll- Tärnings- och Brädspel, m. m.

eller

*Grundlig Anvisning*

till Billard, Schack, Dam, Toccategli, Trictrac, Verkehren, l'Hombre, Boston, Vira, Whist, Trekarl, Piquet, Reversy, Trisett, Patience, Cassino, Pharao, Rapouse, Vingt un, Mariage, Vive l'amour, Domino, Once et demi, Lotteri, Loup, m. fl.

---

*Öfversättning från Sextonde Tyska Upplagan.*

*Med Tillägg.*

---

Första Häftet.

*Innehållande: Billard, Schack, Dam, Toccategli, Trictrac och Verkehren.*

---

STOCKHOLM,
hos Bokhandlaren W. Lundequist.

1832.

# BILLARD.

# Innehåll.


Sid.

Billard. 7.

1) Spel uti partier 7.

2) Spel à la Guerre - - 13.

3) Åtskilliga andra Billardspel:

a) à la Ronde 20.

b) Carambol - 22.

c) Dubbel Carambol - 25.

d) Cinq Carambol eller Carolina 25.

e) à la Piramide 26.

f) à la Chasse - 27.

g) Partie Blanche - 27.

h) Carambole à la française - 28.

i) à la Poule - - - 28.

Schack. - - - - - 35.

I. Gamla Schackspelet - 36.

II. Schack emellan eller 4 personer 69.

III. Kurirspelet - 77.

Dam. 89.

Brädspel. 93.

I. Toccategli - - 93.

II. Trictrac - 100.

III. Verkehren - 127.

*Rättelser:*

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sid. | 39 | rad. | 5 | uppifrån | *står:* | få | *läs:* | så |
| — | 41 | — | 6 | — | — | y | — | x |

# BILLARD.

## I. *Allmänna Underrättelser om spelet och de dertill hörande Instrumenter, samt de vanligaste Speltermer.*

Billardspelet har blifvit uppfunnet uti Italien, men har på mångfaldigt sätt blifvit förändradt i Frankrike.

Ett Billardbord utgör en plan aflång fyrkant, öfverdragen med fint, grönt, på alla ställen lika spändt kläde. De tvenne hvarandra motstående längsta sidorna äro medelst anbragte tecken delade i trenne delar. Enligt dessa tecken uppdrar man, då så behöfves, en linea tvärs öfver bordet. Rundt omkring bordet befinnas 3, 4 à 5 tum höga, något rundade, uppstående lister, hvilka man kallar Vallar. Desse äro äfven öfverdragne med grönt tyg. På midten af bordets långsidor, invid vallar-

ne finnes en half cirkelöppning (trou, grille), och vid hvardera af de fyra hörnen finnas dylika öppningar. Under dessa öppningar hänga stickade pungar, kallade Pluser, i hvilka de ditspelade kulorna falla. Desse små kulor, eller så kallade Bollar, äro af elfenben och hafva genom sin glatthet en obehindrad gång. Dessa bollar sättas under spelet i rörelse antingen med perpendiculära eller vinkelräta stafvar, på hvilkas undre sida en tillsats är fogad i form af en qvadrat, eller ock med kägelformiga cylindriska stafvar, hvilkas basis är invändigt fylld med bly. Det första slaget kallas Maas; det sednare kallar man Queue (Ital. Trucco).

Spelarne kunna på en gång vara 2, 3 till 9, och äfven, om man så vill, 10 till 12. De kunna antingen spela uti parti emot hvarandra, då de äro 2, 3 à 4, eller ock kunna flere deltaga i spelet, då man spelar utan ordning, så att hvarje boll spelar på den honom näst intill liggande, utan afseende hvilken han tillhör, och detta kallas att spela à la guerre. Dessutom finnas flere andra o-

lika spelsätt, af hvilka vi nedanföre skole anföra de vanligaste.

De allmännaste Speltermerne, hvilka äro nödige att känna, äro följande:

Att göra en boll kallas att gifva den boll, hvarmed man spelar, en stöt så afpassad, att den träffar en annan boll, så att denne derigenom faller i en af Pluserna.

Att taga full boll säges, om bollen i en rät linea från spelarens ståndpunkt stötes på midten, så att den rätt fram träffar en midtemot liggande boll.

Att coupera en boll vill säga att gifva bollen stöten på någon af sidorna.

Att tachera en boll är, om man så couperar en boll, att han löper åt sidan, dit man vill hafva honom Sålunda säger man, att det är en god Tâche, om man på detta sätt lätt kan göra en boll.

Att stöta en boll par bricole vill säga, att stöta bållen mot vallen, så att den derifrån återstudsar.

Att doublera en boll är, om man stöter en boll par bricole, så att han genom återstudsning löper dit man vill hafva ho-

nom. Sålunda säger man, det är en vacker Doublé, då man på detta sätt lätt kan göra en boll.

Att spränga en boll är, att gifva densamma en så våldsam stöt, att någon boll derigenom bringas från bordets yta och kastas af detsamma.

Att förlöpa är att stöta sin egen boll i någon af pluserna.

Att billardera är, att med Queuen eller Maasen på en gång stöta tvenne bollar.

En boll kallas non passé, då den ej spelas så långt, att han uppnår motspelarens, eller blifver stående på en linie med densamma.

En boll kallas collé, då den ligger tätt invid vallen.

Att säga à qui är, att uppmana motspelaren att utlägga sin boll för att emottaga stöt.

Att gifva à qui är, att utlägga sin egen boll för att emottaga stöt.

## II. De förnämsta och vanligaste Spelreglor.

### 1) Spel uti Partier.

Vid spel uti partier, då spelarne äro 2, är naturligtvis den ene den andras motspelare; äro de 4, spela 2 tillsammans emot 2; äro de 3, så brukar den ena vanligtvis under 2:ne partier vara konung, då han ensam spelar mot de tvenne andra, och äfven ensam betalar eller vinner. Af de båda andra, hvilka spela i compagni emot konungen, blifver hvar och en så länge vid spelet, som han ej begår något fel, eller så länge hans boll ej blifver gjord.

Merendels plägar man spela till 12 points, och öfverenskommer angående Matschen (så benämnes det förhållande, som vid spelets slut är emellan spelarnes points), om denne skall räknas eller ej anses gällande.

Hafva Spelarne olika öfning i spelet, brukar den ena gifva den andra försprång, d. v. s. anser sig vid spelets början hafva gjort 2, 3, 4 eller flere fel, hvilka sålunda räknas motspelaren till godo. Äro båda spelarne li-

ka öfvade, och man spelar till 12, så säges, om den ena spelaren gjort 6 fel, då den andre redan gjort 12, den senare förlora en double Matsch; har den förre endast gjort 3, så förlorar den senare en triple matsch; och har den förre alldeles icke räknat något, så förlorar den sednare en quadrouple matsch.

Gör den ena spelaren sina 12 oafbrutet efter hvartannat, så har han suite och vinner (om sådant är öfverenskommet) en triple matsch, äfven om den andre skulle hafva räknat ända till 11.

Uti ett partie, der man endast räknar till 8, vinner man för suiten en double matsch

Man ser af det föregående, att om Spelarne ej äro hvarandra lika, utan den ene gifver den andre försprång, måste matschen proportionsvis jemkas, eller ock helt och hållet utelemnas.

Om två eller tre lemnas till godo, så kommer man i första fallet med 7, i det andra vexelvis med 7 och 8 ur matschen.

Den, hvars boll stannar längst ifrån vallen, då kulorna stötas par bricole, börjar spelet. Blifver deremot något gifvet till go-

do, så måste den som erhållit denna förmån, först utlägga sin boll, d. v. s. ifrån ena ändan af billarden, sedan hans boll blifvit lagd på den tredjedel af bordet, som är honom närmast, och som kallas qvarteret, med queuen eller maasen framstöta den på bordet.

Motspelaren lägger derpå sin boll uti det så kallade qvarteret, och måste äfven göra sin första stöt från denna ända af billarden.

Den som vid spelets början, då han vill utlägga sin boll, spelar den i plusen, blifver förlustig insatsen, så framt ej motspelaren vill öfverse detta fel.

Löper, vid utläggandet, den utläggandes boll ej förbi de medlersta pluserna, kan denne, innan han passerat förbi dem, antingen återtaga eller ytterligare framstöta honom.

Vid utläggandet får spelaren ej gå öfver billardens hörn, och utom dess får han ej med kroppen så hvila mot billarden, att han ej alltid blifver med ena foten stående på golfvet.

Den som vunnit ett parti, måste vid följande spel utlägga sin boll.

Äfvenså måste den, som spelar motspelarens boll i plusen, eller stöter densamma öf-

ver vallarna, såsom vinnare uti partiet utlägga sig, och på samma sätt utlägger sig den ena, om den andra förlöper, d. v. s. spelar sin egen boll i plusen.

Aldrig må någon tvenne gånger röra vid bollen, detta anses såsom ett fel, och räknas för ett. Då motspelaren, som märkt dylikt, ropat touchée, så gäller icke stöten, antingen man gjort ett fel eller vunnit någon fördel. Då man toucherar, billarderar eler i stället för med sin egen, spelar med den andras boll, får man åter utlägga sin boll.

Den som under spelet förfelar den andras boll förlorar 1, hvilket den andra räknar sig till godo. Om han uti återstusningen vidrörer eller uppehåller bollen, förlorar han dessutom 2, emedan han annars kunde hafva förlupit sig.

Den som spelar den andras boll i plusen vinner två, men om hans egen boll äfven faller dit, så förlorar han två.

Den som spelat den andras boll i plusen, får ej i sin gång uppehålla sin egen boll eller stöta den, vid äfventyr att förlora 2; emedan man kan antaga, att om han ej

toucherat eller uppehållit bollen; skulle han hafva förlupit.

Den som ej spelar sin boll så långt, att han står med den andra bollen på en linie, och ej uppnår densamma, då bollen kallas non passè, förlorar 2.

Skulle spelaren under stöten med queuen eller maasen halka ifrån sin boll, så räknas honom, om bollen blifver qvarliggande, det 2 till förlust, emedan han haft föresats att stöta. Men har han ej rört bollen, så kan han göra en ny stöt; äfven kan han, om han så vill, säga till motspelaren à qui, d. v. s. denne måste åter utlägga sin boll.

Den som förfelar den andras boll, på hvilken han spelar, och derjemte förlöper, d. v. s. bringar sin egen boll i plusen förlorar 3. På många orter kallar man sådant en Schweitzare.

Den som, innan han med sin boll uppnått motspelarens, bringar sin boll i plusen, eller ock af bordet, räknar sig derigenom på en gång 4 till förlust.

Den som billarderar, förlorar 1, och om motspelaren efter stöten erinrar sig att den

andre billarderat, så är ej stöten gällande, om den än varit aldrig så lycklig, och motspelaren utlägger sig såsom vinnare.

Den spelare, som förvexlar den andras boll med sin egen, som han tagit vid spelets början, förlorar, och får den som räknar fel emot honom utlägga sin boll.

Den förlorar 2, som genom stötande på bordet, genom blåsande eller på annat sätt vill hindra bollen uti sin gång.

Under påstående spel få ej bollarne, så framt spelarne ickc annorlunda öfverenskommit, borttagas eller röras. Beggedera räknas, såsom ett fel, för 1. Men skulle sådant ske af någon, som ej är medspelare, så måste bollen åter läggas på sin förra plats.

Den som spränger motspelarens boll, d. v. s. stöter den från bordet, vinner 2; men spränger han derjemte sin egen, så förlorar han 2. Blifver bollen deremot liggande vid billardens vall, så förlorar han intet, emedan han ännu kan spela från detta ställe.

Den en gång sprängda bollen är förlorad, äfven om den genom att studsa emot någon vid bordet stående, återkomme på bordet,

Kommer den deremot att studsa emot en vägg eller emot något annat orörligt ting och derigenom återkommer på bordet, så anses det som om bollen hade blifvit på bordet liggande.

En boll, som med långsam rörelse faller uti plusen, gäller alltid 2. Men om bollen redan stannat, och genom starkt gående på golfvet, eller genom stötande vid bordet sättes i rörelse, så har ingen af de spelande deraf någon förlust eller vinst, utan bollen lägges åter på sitt förra ställe.

Om fyra personer spela med hvarandra, och den ena förfelar den andras boll, så förlorar han 1, och afgår. Gör den andra derpå en boll, så blifver han vid spelet. Ingen får hjelpa den andra, antingen genom tecken eller underrättelser, vid äfventyr att förlora 1.

### 2) *Spel à la Guerre.*

Detta spelas på flere olika sätt. Vi vilje anföra de 4 vanligaste:

### Första Spelsättet:

Minst 3 och högst 9 personer kunna deltaga i detta spel,

Hvar och en tager sig en nummererad boll. Den som på sin boll har det minsta talet, t. ex. 1, utlägger, och medspelarne gå sedan i tour, efter ziffrornas ordning på deras bollar.

Då Spelarne äro 3, gör man 9 inköp, äro de 4, gör man 8; äro de 5, gör man 7 o. s. v. så att om de äro 9, gör man 3 inköp. Om sålunda spelarne äro 3, så sätter hvar och en uti potten, och inköper sig 3 gånger, och den hvars boll sist blifver på bordet är vinnare.

Hvar och en får uti detta spel spela på den boll, som ligger för honom fördelaktigast. Merändels öfverenskommer man att gifva stöt på den närmast liggande.

Inköpet sker, när den, hvars boll blifvit gjord eller sprängd, betalar en sats åt den som gjort eller sprängt bollen, och lägger derjemte lika så mycket i potten. Äfven betalar den, som bringar sin egen boll i plusen, eller berörer en annan båll en passant, d. v. s. vid förbilöpandet, en sats, så väl åt bollen, som åt potten. Förlöper han utan att touchera, eller spränger han sin boll, så

lägger han 2 satser i potten, och blifver så länge från spelet, till dess ordningen åter kallar honom.

Den som en gång bringar en boll i plusen, får fortsätta att spela på de andra. Om det händer, att flere bollar, och till ock med 2 à 3 på en gång bringas af bordet genom den spelandes boll, så betalas till honom en sats för hvarje boll, som han sålunda spränger.

Den, hvars boll icke berör någon annan, eller som förfelar den, på hvilken han skulle spela, gifver en sats i potten.

Likaledes betalar den en sats, som spelar med en annans boll, och förlorar dertill äfven sin stöt; men bollen lägges åter på sin förra plats.

Den som billarderar, sätter dubbelt (hos många äfven enkelt) i potten. Komma derigenom båda bollarna uti plusen, så måste de gjorda åter läggas på sina ställen.

Den som, då det i ordningen tillhör honom att spela, försummar sådant, måste borttaga sin boll ocn å nyo inköpa sig. Vill någon tala under spelet och råda en annan

huru han skall spela, så måste han betala en sats uti potten.

Den som spelar, då det ej är hans tour, måste ånyo inköpa sig, och hans stöt blifver icke gällande.

Den som rörer eller lyfter sin boll, utan att förut hafva begärt tillstånd dertill, betalar en sats.

Den som vill bringa sin boll förbi de medlersta pluserna, betalar en sats i potten och måste hafva passerat en boll eller hafva spelat förbi dennas linea. Detta kallas att sätta sig in salvo.

Den som vinner måste, om han ensam blifver på bordet, åter utlägga sin boll, såsom vid spelets början.

Så länge partiet varar, kunna så många, som vilja, inträda i spelet; de böra dock antaga hvad som är högst markeradt.

## Andra Spelsättet.

Man lägger så många bollar, som det finnes spelare, tillsammans uti en pung, och ur denna tager hvarje spelare en boll.

Derpå uppskrifver markören hvars och

ens nummer enligt nummerföljden på Markertaflan och antecknar vid detsamma alla fel och bollar, som göras. Då någon har 12 fel, så afgår han.

Insats, inköp och betalning bero af öfverenskommelse.

Den som spelar med en oriktig boll, toucherar, billarderar, utan tillstånd rörer en boll, förfelar, spelar utom sin tour, eller försummar sin tour, vid dennes nummer sättes ett streck.

Den hvars boll blifvit gjord eller non passé, förlorar 2; den som förfelar och tillika förlöper, förlorar 3; och den hvars boll kommer i plusen eller blifver sprängd af bordet, förr än den passerat den andra linien förlorar 4.

Om någon gör en boll och dervid förlöper eller spränger sig af bordet, så uppskrifves ej något för den hvars boll blef gjord, men han måste så länge blifva från spelet, till dess touren åter kommer till honom.

Om någon, då han skall spela, ej finner någon boll framför de medlersta pluserna, så utlägger han sin boll ånyo.

Den som förfelar en boll, på hvilken han velat spela, och i det stället träffar en annan, så att denna kommer uti plusen, måste åter lägga den gjorda bollen på dess förra plats. Blifver han ej gjord, så qvarligger han på det ställe, dit han kommit. Skulle spelaren förlöpa eller spränga sin boll, så betalar han till den, på hvars boll han skulle spela.

Man kan, om man finner sig svag uti spelet, sälja sin boll, dock måste detta ske till någon, som hörer till partiet. Vid en dylik handel har den som är vid spelet, om han bjuder så mycket som någon annan, dertill närmaste rätt.

## Tredje Spelsättet.

Man låter de spelandes antal stiga så högt man vill. Den hvars boll blifver gjord, innan den siste spelaren ännu lagt sin boll på bordet, kan åter inköpa sig. Likaledes står det den ännu fritt att lägga sin sats i potten, eller att, som man kallar det, appellera, hvars boll blifver gjord straxt efter sedan den sista spelaren börjat att spela. De, hvilkas

bollar sedermera blifva gjorde, afgå från spelet.

Fjerde Spelsättet.

De spelandes antal kan stiga ända till 12. Hvar och en kan göra 6 fel, eller hvars och ens boll kan blifva gjord 3 gånger, innan han afgår eller är död, då han betalar 5 points uti potten, hvilken den sista spelaren erhåller. Men denne måste deraf betala parti-penningarne. Äfven pläga de båda sist spelande dela potten sins emellan. Äfven i de ofvanföre beskrifna a la guerre-spelen betalas parti-penningarna af den vinnande ensam.

---

A la Guerre-spelet har hos älskare af Billard, för det större nöje det skänker, än spel uti partier, på åtskilliga orter erhållit så stort företräde, att om ett sällskap vill spela à la guerre, och några förut spela parti-spel, bjuder höfligheten, att desse sednare efter slutadt parti lemna plats åt de förre, så framt dem tillåtes att uti à la guerre-spelet deltaga.

Alla tvister, som under spelet uppkom-

må afgöras af den vid Billarden anställde Markören. Men om någre af spelarne ej äro tillfreds med dennes mening, så har Markören rätt, att tillfråga de omkringstående om förhållandet.

Alla till billarden hörande instrumenter få fritt brukas af de spelande. Om något under spelet går sönder, behöfver den spelande ej ersätta skadan, så framt han ej förderfvat något genom sjelfsvåld, skämt, otålighet eller proberande.

Den som genom bollars sprängning under spelet slår ut fönster eller förderfvar andra saker, betalar detta oaktadt på vissa orter ej något mera än sitt parti; annorstädes brukar skadan ersättas, så framt den ej åstadkommits genom motspelarens boll. Vid spelets slut måste en proportionerlig ersättning göras för all den skada, som kan tillfogas klädet på billarden, äfven så måste parti-penningarna före bortgåendet erläggas.

3) *Åtskilliga andra Billardspel.*

a) A la Ronde.

Kring bordet invid vallarne läggas 12 små

hvita bollar, på det sättet att 2 bollar komma emellan hvarje plus. Derpå sättes en kulört partiboll i midten, och med denna spelas på de små bollarne. Innan alla 12 blifvit lösspelte från vallarne, får ej spelas på någon fristående boll. Så länge en af spelarne gör bollar, blifver han vid spelet. Genom lottning afgöres, hvilken som skall börja. I ett följande spel börjar alltid den som vunnit. Förlöper partibollen, så sättes han åter på midten; men eljest icke. Om nu partibollen och en hvit boll ensamt qvarligga på bordet, så spelas vexelvis med denne och partibollen. Alla gjorda bollar betalas genast af hvarje medspelare. Den som gjort den sista bollen bekommer dubbel betalning, eller, om man så öfverenskommit, fyrdubbel. Den som vinner betalar partipengarne.

A la Ronde-Spelet brukar äfven spelas på det sätt, att hvar och en af de spelande betalar till Markören, allt efter som flere eller färre personer deltaga i spelet, 2, 3 à 4 points. Markören betalar sedan till den som vinner, och erhåller betalning af den som förlorar. Den som gör den sista bollen bekom-

mer. Hvad som ännu är öfrigt, hvilket, allt efter som flere eller färre fel blifvit begångne, kan vara mer eller mindre. Dock måste han ensam betala parti-penningarna.

Den som spelar först, äger rättighet att spela på hvilken boll han behagar, men de öfrige måste, så länge ej partibollen, efter att hafva förlupit, blifvit åter lagd på midten, nödvändigt spela på en på andra hälften af bordet liggande boll, hvarvid man har frihet, om den boll, på hvilken man vill spela, är maskrerad (d. v. s. om emellan partibollen och den boll, som bör träffas, befinner sig en boll i rak linea), att stöta den till hinders liggande bollen åt sidan.

Om 2 personer spela à' la Ronde, så räknar markören så länge, till dess alla bollarne blifvit gjorde.

### b) Carambol.

Carambol-Spelet sker med 2 ordinära partibollar och en mindre, kallad Carambol, hvilken vanligen är orangefärgad eller också gul. Här spela endast 2 personer. Den som först räknar 24 points har vunnit partiet, och följaktligen bestämmes en double genom

12. Alla fel och träffar räknas som vanligt. Den som gör Carambol vinner 3 points, och den som för Carambolens skull förlöper, förlorar äfven så mycket. Den som spelar på Carambolen och förfelar honom förlorar endast 1. Den som gör den andras partiboll, vinner 2 points; och förfelar han den, så förlorar han likaså mycket. Vid första spelet bestämmes genom lottning, hvilken som skall börja: vid de följande börjar den som vunnit föregående parti. Den som börjar spelet utlägger Carambolen och hellre på midten af bordet än vid någon af vallarne; dock har han häruti fullkomlig frihet att göra hvilketdera han lyster, endast Carambolen lägges på andra sidan midten af bordet. Det är den spelande tillåtit att spela på hvilken boll han vill. Enligt klok beräkning och konst måste han alltid lägga sin motspelares boll eller Carambolen, så att den förstnämnde icke kan göra den senare.

Är han så lycklig att med sin boll i samma stöt röra så väl Carambolen som motspelarens boll, så räknar han 2 points, oak-

tadt han ej gjort någondera af dem. I detta spel får man ej spränga bollar, alldenstund Carambolen är betydligt mindre än partibollarna, och man följaktligen ganska ofta skulle kunna betjena sig af fördelen att kasta den af bordet. På åtskilliga ställen iaktager man dervid följande reglor:

Om man spränger sin egen boll, förlorar man 2, och om man tillika har carambolerat förlorar man så mycket som man skulle hafva vunnit, om man icke hade sprängt. Om man spränger Carambolen förlorar man ej, utan denne lägges åter på sitt ställe. Spränger man en annans boll, så måste densamma åter inspela sig.

Om man fått sin boll gjord, och motspelarens boll och Carambolen äro in salvo (d. v. s. om de ej stannat på andra sidan om midten af den halfva, från hvilken man utlagt sin boll), så måste man par bricole spela på motspelarens boll eller carambolen.

Om man gör motspelarens boll och sedermera carambolen, så gifver man *à qui*.

c) Dubbel

c) Dubbel Carambol.

Man spelar äfven med 2 Caramboler, af hvilka den ena är helt och hållet röd, och den andra till hälften röd och till hälften hvit. Denna sednare lägges på den halfvan, från hvilken man utlägger spelbollen.

Detta spel räknas till 30 point, och är föröfrigt likt enkel Carambol, med det undantag, att om man här carambolerar de båda Carambolerna, d. v. s. träffar båda med sin boll, så räknar man 5; om man carambolerar och förlöper, så förlorar man lika mycket som man hade vunnit, om man carambolerat och gjort en boll och ej förlöpt. Endast då, när man först gjort motspelarens boll, och derpå båda två Carambolerne, gifver man à qui. Detta inträffar likväl ganska sällan.

d) Cinq-Carambol eller Carolina.

Detta spel spelas med 5 bollar. Man kallar den 5:te i midten stående med en särskilt couleur, vanligen orange, betecknade boll Carolina, och de båda andra utlagda, vanligen röda bollarna, Carambol-bollar. De båda spelbollarna äro hvita.

Den som gör Carolina i någon af de medlersta pluserne, vinner 6; gör han den deremot i någon af hörnpluserna, eller förlöper, då han velat göra den, förlorar han 6. Den som träffar Carolina och en Carambol, vinner 4; den som träffar Carolina och en spelboll, vinner 3; förlöper han, så förlorar han lika så mycket som han hade vunnit, om han gjort bollen. Träffar spelaren båda Carambolerna, så vinner han 3. Då Carolina blifvit gjord, sättes den åter på sin plats.

e) A la Piramide.

Vid detta spel nyttjar man 12 bollar, hvilka läggas på tvenne linier, som, utgående hvar och en ifrån tvenne hörnpluser, med andra ändan råka hvarandra, och med en af billardens korta vallar till bas, utgöra två sidor af en triangel. De spelande spela enligt deras nummerföljd på bollarne, och får ingen spelare spela på den boll, som är lättast att göra, innan de alla blifvit spelte ur sitt första läge. Den boll, som en spelare gör, stoppar han i sin ficka, och vid spelet följas för öfrigt samma reglor som vid à la guerre.

f) A la Chasse.

Här lägges en rad af 12 till 24 bollar invid en af de korta vallarne. Spelarne, hvilka kunna vara ända till 12, spela med Carambolen på hvilken af bollarne de vilja, stoppa dem, hvilka de göra, i fickan, och måste lemna ifrån sig en af dem de hafva gjort, då de ej träffa eller förlöpa sig. Hafva de ingen boll i fickan, som de kunna lemna, så bekomma de ett streck på Markertaflan. Då de sedan göra en boll, så erhålla de bollen, och strecket blifver utplånadt. Då alla bollarne blifvit gjorde, framlägger hvar och en de bollar han gjort. Till alla dem, hvilka hafva flere bollar än han, betalar han för hvarje boll han har mindre, äfvensom han emottager betalning af dem, som hafva färre bollar än han. Hvar och en som har ett streck, måste derföre betala 2 till den som har boll, och så vidare i proportion efter streckens antal. Den som har de mesta strecken eller minsta antalet bollar, betalar partiet.

g) Partie Blanche.

Detta spel spelas med tvenne bollar. Här

kommer ej något qvarter i fråga, hvarföre den linie, som vanligen plägar med krita uppdragas tvärs öfver bordet emellan de tvenne punkter på långsidorna, som utvisa qvarterets gräns, ej här är af nöden. Hvarje fel räknas för 1 points, och non passé 2 points. Sprängande och förlöpande, då den andras boll träffas, räknas äfven till 2 points; men förfelar man den andras boll och tillika förlöper eller spränger, så betalas 3 points. Förlöper man med ett non passé, räknas 4 points.

h) Carambole à la Française.

Här äger ej någon utläggning rum. Den förste spelaren spelar straxt på Carambolen, och man fortfar att spela utan att någonsin utlägga sin boll, så länge man gör boll. Äfven äger detta rum, om man, utan att göra boll, blott carambolerar; likväl med den inskränkning, att detta får endast ske 3 gånger efter hvartannat, om man deremellan icke gör någon boll.

i) A la Poule.

Detta spel spelas af 4 till 10 personer.

Hvar och en drager ett kort; den som dragit det högsta kortet, utlägger sin boll; den andra spelar på honom; gör han bollen, så uppskrifvas 2 streck för den förste; förlöper han, så uppskrifvas 2 streck för honom sjelf; träffar han ej, så bekommer han 1 streck, men 3, om han ej träffar och tillika förlöper. Träffar han ej, så spelar den tredje på den på bordet liggande bollen. Har han gjort boll, så utlägger den fjerde, och den femte spelar uppå den fjerde. Den som bekommit 8 streck (hos några endast 4 streck) är död. Den döde kan inköpa sig, men måste då låta uppskrifva sig för så många streck, som den medspelare har, för hvilken de fleste strecken äro uppskrifne. Några bruka äfven låta den döde inköpa sig endast i det fall, att någon af medspelarne ännu är jungfru, d. s. ännu icke bekommit något streck. Ofta dela de båda sista spelarne potten, i synnerhet om de hafva lika många streck.

Utom de här ofvananförde finnas äfven flere åtskilliga slags Billardspel; men då de endast spelas på högst få ställen, anse vi dem ej förtjena att här beskrifvas

## III. Några allmänna Underrättelser.

Med Billardfrihet förstår man det rum, som måste rundt omkring bordet lemnas fritt för spelarne. Det måste vara af den bredd, att de spelande beqvämligt kunna gå rundt omkring. Denna billardfrihet måste af alla omkringstående noga respecteras. Att lägga sig emot och stödja sig på vallarna, som till och med hos de spelande är ett fel, emedan billarden derigenom skadas, måste af de omkringstående undvikas.

Hvarje spelare måste under spelet hålla sig vid golfvet, d. v. s. åtminstone med spetsen af den ena foten vidröra golfvet. Hvar och en som spelar från qvarteret, får ej utlägga sin boll på andra sidan linien, som är dragen öfver Carambolplatsen, och utmärker gränsen af qvarteret.

Hvarje spelare måste vid utläggning spela sin boll förbi de medlersta pluserna, om stöten skall vara gällande. Han kan äfven återtaga bollen och stöta den ånyo, så framt han ej passerat midten af billarden.

Då bollen, som skall stötas, har ett sådant

läge, att man ej kan begagna en vanlig queue, nyttjar man en så kallad lång queue, och är man ej i tillfälle att rikta stöten, genom att stödja queuen emot venstra handen, begagnar man dertill ett instrument, kalladt fiol, d. v. s. en käpp, i hvars ända en brädlapp är fästad, med urholkningar, hvari queuen kan läggas och framskjutas.

Om man spelar en Trois, en Quatre, en Cinq, en Six, bestämmes ordningen genom lottning. Uti en Trois är A. Konung, och B går först med honom till spelet. Vid följande ombyte är B konung och C går först till spelet. Konungen utlägger alltid boll, och i de följande partierne gör det alltid den spelare som vunnit det föregående. Detta spel kan äfven spelas på det sätt, att alltid två och två spela med hvarandra, och den tredje alltid pauserar. A. och B. börja spelet, derpå spela B och C tillsammans, och C och A. sluta det. Uti detta spelsätt vinner alltid den pauserande spelaren, och den som förlorar lider dubbel förlust, emedan

han måste betala lika mycket till denne, som till den mot hvilken han spelat.

Uti en Quatre hafver A och B samt C och D först lika fördel, derpå A och C samt B och D. Slutligen B och C samt D och A. A och C gå först med hvarandra till spelet, och A utlägger sin boll, men sedermera utlägger alltid den spelare, som vunnit det förra partiet, och vid nästa ombyte går alltid den med, hvilken varit i compagni med vinnaren, som utlägger bollen.

Uti en Cinq äro A och B Konungar, och C, D, E spela tillsammans såsom motparti.

---

Den som vill hafva en utförlig beskrifning om Billardspelet, erhåller densamma uti den hos Sommer i Leipzig tryckta Taschenbuch für Billardspieler, 1 Thlr.

# SCHACK.

# SCHACK.

Intet Spel är så gammalt, så värderadt, så svårt, och tillika så interessant som detta. Intet at härvid öfverlåtet åt lyckan, som vid de flesta öfriga spel har en så betydlig rol. Endast en noggrann öfversigt, klok beräkning och förutseende afgöra segren, och det är sålunda ett värdigt spel för den tänkande mannen, samt gifver derjemte ynglingen tillfälle att tygla passionens hetta, samt att öfva sig i tålamod, omtanka, urskiljning och fintlighet. Chineserne påstå, att Schackspelet varit kändt redan 2000 år före vår tideräkning. Redan i 6:te århundradet öfverfördes det från Indien till Persien, och har derifrån genom Araberne och korstågen utbredt sig öfver hela verlden. Allmännast är det dock i Österlandet; äfven bevisar hela sammansättningen och hufvudpjesernes benämning spelets österländska ursprung. Sanskritspråket kallar det Schthrantsch, ett ord, som utmärker hufvuddelarne af en här i gamla tider, elefanter, fotfolk, stridsvagnar,

hästar. Dock blef denna benämning utträngd af det Persiska ordet Schah, Schack (Konung), hvilket namn spelet sedermera erhållit i alla språk.

Schackspelet föreställer ett krig i smått; tvenne krigshärar, den ena svart, den andra hvit, stå midt emot hvarandra i slagtordning. Den här som kan fånga den andras konung, är segervinnare.

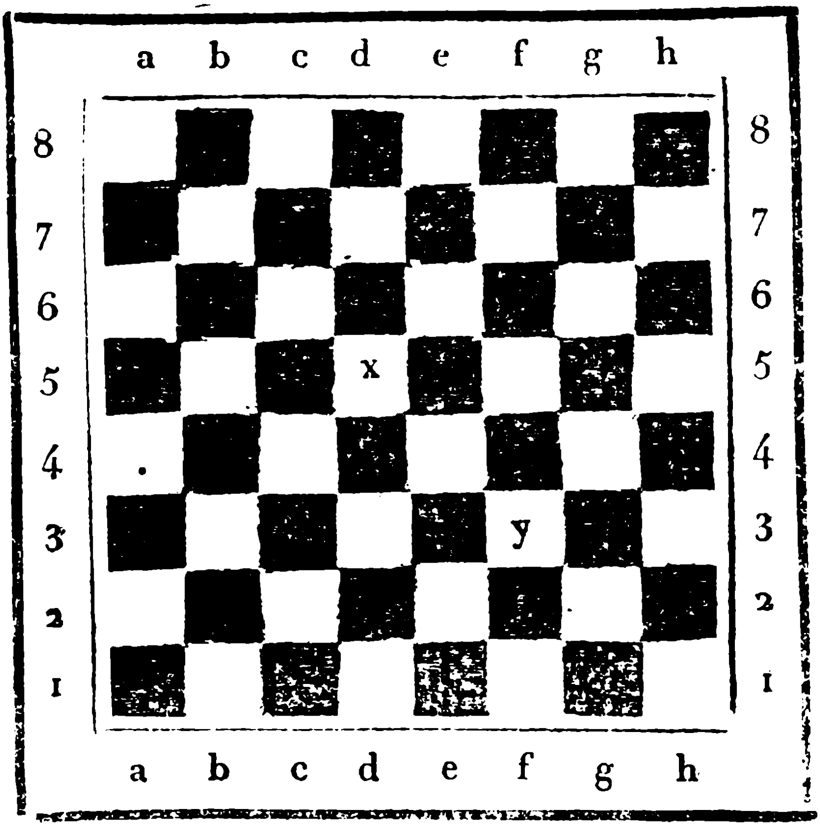
Det gifves flera slags Schackspel, hvaribland de förnämsta äro: 1) Gamla eller Lilla Schackspelet, som spelas med 16 pjeser på ett fyrkantigt bräde med 64 rutor. 2) Nya eller Stora Schackspelet, äfven kalladt Kurir-Spelet, som spelas med 20 pjeser på ett bräde med 100 rutor.

## *I. Gamla Schackspelet.*

### *1) Om Schackbrädet.*

Schackbrädet är, som bifogade ritning utvisar, ett bräde i qvadrat med 64 rutor, hvaraf den ena hälften är hvit, och den andra svart. Spelarne lägga det så emellan sig, att hvar och en af dem har en hvit ruta ytterst i hörnet på högra kanten.

För att framdeles vara tydlig, och för att kunna angifva pjesernes ställning och huru de flyttas, beteckna vi schackbrädets rutor med siffror och bokstäfver, på följande sätt:




När brädet ligger emellan begge spelarne så löpa 8 rutor tvärs öfver från den ena till den andra, dessa benämna vi *a*, *b*, *c*, *d*, *e*,

*f*, *g*, *h*. Men dessa rutor formera också 8 andra rader på tvären, och dessa beteckna vi på båda sidor med 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Härigenom kan man nu uppgifva hvarje ruta på brädet, liksom en orts belägenhet i anseende till längd och bredd på kartan. Rutan *x* heter således *d5*, och stode der en pjes, om hvilken man ville säga, att den skulle flyttas till *y*, så skulle detta genom beteckningen heta *d5* till *f* 3. Man uppskrifver för beqvämlighets skull bokstäfverne och och sifliorna på spelbrädets kant.

2) *Om Pjesernes Värde och Gång.*

Till Schackspelet höra 6 särskilta pjeser. Hvar och en af de båda små härarne utgöres nemligen af en Konung, en Fältherre (Drottning), 2 Löpare, 2 Hästar, 2 Stridsvagnar (Torn) och 8 gemena Soldater eller så kallade Bönder.

Dessa pjeser flyttas på brädet, enligt de för hvarje pjes föreskrifna reglor. Stöter en pjes uti sin väg emot en fiendtlig, så kan han, om någon förmån dermed är förenad, nedgöra eller slå den, d. v. s. spelaren tager den-

samma af brädet och sätter sin pjes på den slagnas ställe.

**Konungen** är den förnämsta pjesen i spelet, derföre är han också den största. Spelets ändamål är endast att få instänga honom, att han måste gifva sig. Hans gång är gravitetiskt långsam. Ty han kan på en gång ej göra mer än ett enda steg, men detta kan han göra efter behag i alla rigtningar, framåt tillbaka, på sidan, och öfver sin rutas hörn till de nästgränsande. Han kan äfven i alla rigtningar taga hvarje fiendlig pjes, som ställes på en af rutorna närmast honom. Dock måste man noga tillse, att han derigenom ej blottställes för någon annan fiendtlig pjes.

**Fältherren**, Viziren, vanligen kallad **Drottning**, är den mest verksamma pjes i spelet; han går framåt, tillbaka, åt sidan och öfver hörn så som Konungen, men icke blott ett steg, utan öfver så många rutor, som behagas, och som äro öppna. Han borttager ock i alla dessa rigtningar, då det synes förmånligt, hvarje fiendtlig pjes, som är blottställd för honom.

Löparne, (ursprungligen Elephanter, försedde med manskap) gå blott öfver hörn, men det åt alla håll, och, om man så behagar, så långt den tvära linien är öppen. De borttaga i samma rigtning hvarje af motspelarens pjeser. Det är att observera, att den löparen, som vid spelets början stod på hvit ruta, alltid qvarblifver på de hvita, äfven som den, som stod på svart, alltid på de svarta.

Tornen (egentligen Stridsvagnar, hvilket på Indiska språket heter Roch, som äfven blifvit ett tämligen allmänt namn på dessa pjeser) hafva sin gång rätt öfver rutorna, så långt de äro öppna framåt, bakåt och på sidan. De kunna taga allt hvad som ligger i deras väg.

Hästarne äro uti vanliga spel vanligen utmärkte genom sina hästhufvuden. De beteckna otvifvelaktigt Cavalleri. De hafva en egen gång åt alla rigtningar. De hoppa nemligen hvarje gång från sin ståndpunkt, till den tredje rutan af motsatt färg, från hvitt till svart samt tvärtom; eller med andra ord, de taga ett steg som löparen och ett

steg som tornet, med vilkor att desse båda steg utgöra en trubbig vinkel. De taga ej den pjes, som står på den ruta, de sålunda öfverhoppa, utan endast den, som står i vägen för dem på den ruta, dit de gjort sitt hopp. En Häst, som stode på rutan *y*, kan således flyttas till hvilkendera som hälst af rutorna *b*6, *c*7, *f*6, *f*4, *e*3, *c*3, *b*4.

Soldaterne, vanligen Bönder kallade, marschera rakt fram som Tornet, men blott ett enda steg, utom då någon går från hus, d. v. s. från sin första ståndpunkt, då han får göra tvenne steg, så framt ej någon fiendtlig pjes syftar på den ruta, han sålunda öfverhoppar. Bonden får i denna direction ej taga någon fiendtlig pjes. Står deremot en sådan på närmaste ruta åt sidan framför honom, så förändrar han sin march, gör halft höger eller vensterom och tager denna pjes. I dylika fall har han således samma gång som Löparen, med den skillnad, att Bonden ej gör mer än ett enda steg, och, alltid framåt. En bonde, som står uti *y*, marcherar sålunda till *f*4, om denna ruta är ledig, men till *e*4 eller *g*4, om på någon af

dessa rutor finnes en fiendtlig pjes, som det är förmånligt att taga. Bonden får aldrig retirera. Framtränger han öfver hela brädet till första raden på motsatta sidan, d. ä. från raden 2 till 8 eller från 7 till 1, så kan Spelaren af honom göra en Fältherre, ett Torn, en Häst, en Löpare efter behag, om någon af dessa pjeser redan fattas honom. Vore icke detta händelsen, så blifver Bonden så länge stående på sitt ställe, till dess någon af dessa pjeser går förlorad, emot hvilken han då utbytes.

### 3) *Om Pjesernes Uppställning.*

På raderne 1 och 2 uppställer den ena spelaren de hvita, och på 7 och 8 uppställer motspelaren de svarta pjeserne. De 4 tornen stå vid Schackbrädets 4 hörn, näst tornen stå på raderne 1 och 8 de 4 Hästarne, näst dessa de 4 Löparne. På radernas medlersta rutor uppställas Fältherren och Konungen, hvarvid alltid iakttages, enligt den gamla regeln: *servat regina colorem*, att den hvita fältherren alltid sättes på hvit, och den svarta på svart ruta. Framför dessa 8 pje-

ser uppställas på raderne 2 och 7 de 8 Bönderne.

4) *Om Pjesernes Bruk.*

Den ene af Spelarne tager uti ena handen en svart och uti den andra en hvit bonde. Den andre Spelaren utmärker endera handen. Ligger uti denna den hvita bonden, så börjar den som har de hvita pjeserne spelet, ligger deruti en svart, så börjar den som har de svarta. I de följande spelen drager den alltid först, som förlorat det föregående.

Hvarje Spelare låter sina pjeser efter hand marchera fram emot de fiendtliga. Man drager skiftevis, alltid endast en pjes i sönder, och börjar vanligtvis, om icke alltid, med Kungens Bonde (Bonden som står framför Kungen) och låter honom framrycka 2:ne steg, d. ä. från *c2* till *e7*, eller från *e7* till *e5*; ty genom detta drag öppnas vägen genast för Fältherren och för en Löpare. Alla andra drag kunna ej förut bestämmas; ty hvart och ett rättar sig antingen, om det behöfs, efter motspelarens sista drag, eller ock uppgör man vanligtvis en plan för att fånga motspelarens Kung. Denna plan blifver spe-

lets hufvudsak; men för att desto mera obehindradt kunna utföra densamma, söker man att undvika förlusten af egna pjeser och att försvaga motspelaren, d. ä. att fråntaga honom pjeser. Den pjesen, som tager en fiendtlig, ställer sig i den slagnes ställe. Om t. ex. en af motspelarens pjeser kom till rutan *c*3, så kan jag taga honom antingen med min Bonde i *b*2, eller med Hästen i *b*1, eller med Löparen i *f*1, och sätta en af de senare i den slagnas ställe. Om Konungen på detta sätt äfventyrar att blifva tagen, så heter det, att han står i Schack, eller att det bjudes honom Schack, och motspelaren tillkännagifver alltid detta genom ordet: Schack! För att i denna händelse rädda Kungen, äro följande fall möjliga:

1) Kungen tager sjelf den pjes, som bjuder honom schack. Detta låter blott då göra sig, när den fiendtliga pjesen icke är betäckt, d. ä. då den ej har någon annan pjes till bistånd, som skyddar sig. T. ex. Kungen är i *e*1. En fiendtlig Bonde kommer till *d*2 och bjuder honom Schack. Kungen kan då ej taga Bonden, om någon fiendtlig pjes

syftar på *d2*, d. v. s, kunde i det följande draget flyttas till *d2*.

2) Man borttager den pjesen, som bjuder Schack med någon annan af sina egna pjeser.

3) Man ställer en annan pjes emellan den fiendtliga och Konungen. Detta är likväl omöjligt, om det är en Bonde eller en Häst som bjuder Schack.

4) Man flyttar Kungen från det ställe, der han står.

Är ingen af dessa händelser möjlig, så är Kungen matt, motspelaren har vunnit och spelet är slutadt. Man kan bjuda den fiendtliga Kungen Schack med hvilken pjes som hälst, dock ej med den egna Kungen, ty derigenom komme ju äfven denna i Schack.

Ofta inträffar den händelsen, att Kungen på sin ståndpunkt blifver så starkt hotad, att han kommer i stor fara, emedan motspelaren rigtar sin hufvudstyrka emot detta ställe, och emedan hans plan går derpå ut, att här göra Kungen matt, eller att så bringa honom i trängsel, att vigtiga pjeser dervid gå förlorade. Den skicklige spelaren, som i

tysthet genomskådat sin angripande motspelares plan, låter honom fullfölja densamma, till dess den kommer nära sin mognad, men gör den sedan på en gång om intet genom begagnande af en särskildt frihet att omflytta Kungen och Tornet, då ingen pjes finnes emellan dem, hvilket kallas rokera.

Då man rokerar, flyttar man Tornet på rutan näst Kungen och låter Kungen springa öfver Tornet, samt ställa sig på rutan bredvid detsamma. Kungen flyttas således 2 steg till höger eller venster, ty man kan rokera åt hvilken sida man behagar. Vi ponera att man vill låta hvita Kungen som står på *e*1 rokera; är det till höger, så flyttas Tornet *h*1 till *f*1, och Kungen ställes på rutan *g*1; är det till venster så flyttas Tornet *a*1 till *d*1, och Kungen ställes på rutan *c*1. Det är sällan eller aldrig likgiltigt, på hvilken sida man låter Kungen rokera; man väljer den, der han är säkrast för fiendens anfall. Vanligtvis ställer man honom bakom 3 bönder, hvilka man till den ändan qvarlemnar orubbade i reserv på rutorna *f*. *g*. *h*. 2.

Rokeringen är i vissa fall ej tillåten. Dessa äro:

a) Då någon pjes finnes emellan Kungen och Tornet.

b) Då Kungen och det Torn hvarmed man vill rokera, redan förut någon gång blifvit flyttade.

c) Då Kungen bjudes Schack, får man ej rokera för att hjelpa honom derifrån.

d) Då Kungen måste flyttas öfver en ruta, der honom kunde bjudas Schack. Om Kungen t. ex. skulle flyttas ifrån *e1* till *g1*, så bör han passera rutan *f1*; men om nu den fiendtlige Fältherren eller ett Torn står uti *y* eller på någon ruta på raden ff, eller korteligen, om någon fiendtlig pjes någorstädes står så, att den sigtar på rutan *f1*, så kan Kungen ej passera deröfver, och rokeringen måste tills vidare uppskjutas.

---

## 5). *Allmänna Spelreglor.*

1) När man vidrört en pjes, så bör den flyttas, och en flyttad pjes får icke flyttas tillbaka i samma drag.

2) Är Konungen så i trängsel att han icke mera kan göra något steg utan att komma i Schack, och kunna hans öfriga pjeser ej heller mera röra sig, så kallas han icke Schackmatt, utan Schackpatt, och Spelet är oafgjordt, eller, som det kallas remis. I England vinner till och med den Schackpatta Konungen spelet, emedan den starkare motståndaren förtjenar att straffas för det oförståndiga bruket af sin öfvermakt.

3) Bjuder motspelaren Schack åt Kungen utan att säga det, så behöfver man ej göra afseende derpå, förr än han tillkännagifver det, i fall man finner det förmånligt.

4) Gör motspelaren Kungen matt utan att säga Schack, eller snarare utan att sjelf veta det, så har han, strängt taget, blott vunnit spelet till hälften.

5) Drages en pjes genom misstag på ett oriktigt sätt, och motspelaren först märker det, sedan han sjelf gjort ett drag, så kan ej någotdera af de båda dragen återtagas.

## 6) *Praktiska Exempel.*

Allt hvad hittills blifvit nämdt utgör endast det nödvändigaste af Schackspelets theori. Jag är skyldig att åt nybegynnaren meddela praktisk undervisning. Jag förutsätter, att Schackbrädets beteckning fullkomligt blifvit fattad, och att nybegynnaren någorlunda lärt känna pjesernas ställning, värde, gång och nytta. I denna händelse kan det vara tjenligt att genomgå följande spel. De skola på ett tydligt och praktiskt sätt bibringa honom ett fullständigt begrepp om Schackspelets väsende, och gifva honom bästa anledningen till en recapitulation af det föregående. Tecknet * vid ett tal betyder, att genom draget bjudes Schack.

### *Första Spelet.*

| Dragens | Den Svarta | | Den Hvita | |
|---|---|---|---|---|
| Nummer | från | till | från | till |
| 1. - | e 7 | e 5 | e 2 | e 4 |
| 2. - | g 8 | f 6 | b 1 | c 3 |
| 3. | f 8 | c 5 | f 1 | c 4 |
| 4. | Rökerar | | g 1 | f 3 |
| 5. - | f 8 | e 8 | Rökerar | |

3

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6. | c 7 | c 6 | d 1 | e 2 |
| 7. | d 7 | d 5 | e 4 | d 5 |
| 8. | e 5 | e 4 | f 3 | g 5 |
| 9. | c 6 | d 5 | c 3 | d 5 |
| 10. | f 6 | d 5 | e 2 | h 5 |
| 11. | d 5 | f 6 | h 5 | f 7* |
| 12. | g 8 | h 8 | f 7 | g 8* |
| 13. | e 8 | g 8 | g 5 | f 7 |
| | Matt | | | |

## *Andra Spelet.*

| | Den Hvita | | Den Svarta | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | e 2 | e 4 | e 7 | e 5 |
| 2. | f 2 | f 4 | e 5 | f 4 |
| 3. | g 1 | f 3 | g 7 | g 5 |
| 4. | f 1 | c 4 | f 8 | g 7 |
| 5. | d 2 | d 4 | d 7 | d 6 |
| 6. | b 1 | c 3 | c 7 | c 6 |
| 7. | h 2 | h 4 | h 7 | h 6 |
| 8. | h 4 | g 5 | h 6 | g 5 |
| 9. | h 1 | h 8 | g 7 | h 8 |
| 10. | f 3 | e 5 | d 6 | e 5 |
| 11. | d 1 | h 5 | d 8 | f 6 |
| 12. | d 4 | e 5 | f 6 | g 7 |
| 13. | e 5 | c 6 | g 8 | f 6 |
| 14. | e 6 | f 7 * | e 8 | f 8 |
| 15. | c 1 | f 4 | f 6 | h 5 |
| 16. | f 4 | d 6 * | Matt | |

## *Tredje Spelet.*

| | Hvitt. | | Svart. | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | e 2 | e 4 | e 7 | e 5 |
| 2. - | f 2 | f 4 | e 5 | f 4 |
| 3. | g 1 | f 3 | h 7 | h 6 |
| 4. | f 1 | c 4 | g 7 | g 5 |
| 5. | h 2 | h 4 | f 7 | f 6 |
| 6. | f 3 | g 5 | f 6 | g 5 |
| 7. | d 1 | h 5* | e 8 | e 7 |
| 8. | h 5 | f 7* | e 7 | d 6 |
| 9. - | f 7 | d 5* | d 6 | e 7 |
| 10. | d 5 | e 5* | Matt. | |

## *Fjerde Spelet.*

| | Hvitt. | | Svart. | |
|---|---|---|---|---|
| 1. - | e 2 | e 4 | e 7 | e 5 |
| 2. - | g 1 | f 3 | b 8 | c 6 |
| 3. | f 1 | c 4 | f 8 | e 5 |
| 4. - | c 2 | c 3 | d 8 | e 7 |
| 5. - | Rokerar. | | d 7 | d 6 |
| 6. | d 2 | d 4 | c 5 | b 6 |
| 7. | c 1 | g 5 | f 7 | f 6 |
| 8. | g 5 | h 4 | g 7 | g 5 |
| 9. | f 3 | g 5 | f 6 | g 5 |
| 10. | d 1 | h 5* | e 8 | d 7 |
| 11. | h 4 | g 5 | e 7 | g 7 |
| 12. | c 4 | e 6* | d 7 | e 6 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13. | h 5 | e 8* | g 8 | e 7 |
| 14. | d 4 | d 5* | Matt. | |

## *Femte Spelet.* ☨)

| | Hvitt. | | Svart. | |
|---|---|---|---|---|
| | e 2 | e 4 | e 7 | e 5 |
| 2. | f 2 | f 4 | e 5 | f 4 |
| 3. | g 1 | f 3 | g 7 | g 5 |
| 4. | f 1 | c 4 | g 5 | g 4 |
| 5. | c 4 | f 7* | e 8 | f 7 |
| 6. | f 3 | e 5* | f 7 | e 6 |
| 7. | d 1 | g 4 | e 6 | c 5 |
| 8. | g 4 | f 5* | e 5 | d 6 |
| 9. | d 2 | d 4 | f 8 | g 7 |
| 10. | c 1 | f 4* | d 6 | e 7 |
| 11. | f 4 | g 5 | g 7 | f 6 |
| 12. | e 4 | e 5 | f 6 | g 5 |
| 13. | f 5 | g 5* | e 7 | e 8 |
| 14. | g 5 | h 5* | e 8 | e 7 |
| 15. | Rokerar | | d 8 | e 8 |

☨) Detta spel är i synnerhet egnadt, att visa Begynnaren, hvad det vill säga att bjuda Schack åt Motspelaren. Detta sker här 16 gånger, så att Motspelaren ej får tid att uppgöra någon contraplan, utan alltid måste tänka på att undgå Schack.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 16. | - | h 5 | g 5* | e 7 | e 6 |
| 17. | - | f 1 | f 6* | g 8 | f 6 |
| 18. | | g 5 | f 6* | e 6 | d 5 |
| 19. | | b 1 | c 3* | d 5 | d 4 |
| 20. | — | f 6 | f 4* | d 4 | c 5 |
| 21. | - | b 2 | b 4* | c 5 | c 6 |
| 22. | | f 4 | c 4* | c 6 | b 6 |
| 23. | | c 3 | a 4* | Matt. | |

*Sjette Spelet.*

| | | Hvitt. | | Svart. | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | - | e 2 | e 4 | e 7 | e 5 |
| 2. | | f 2 | e 4 | e 5 | f 4 |
| 3. | | g 1 | f 3 | g 7 | g 5 |
| 4. | | f 1 | c 4 | f 7 | f 6 |
| 5. | - | f 3 | g 5 | f 6 | g 5 |
| 6. | - | d 1 | h 5* | e 8 | e 7 |
| 7. | | h 5 | g 5* | e 7 | e 8 |
| 8. | | g 5 | h 5* | e 8 | e 7 |
| 9. | - | h 5 | e 5* | Matt. | |

När nybegynnare noggrant genomspelt ofvanstående spel, så bör öfning göra det öfriga. De första dragen äro vanligtvis likgiltiga, och kunna föga förändras, som äfven synes af ofvanstående spel. Efter hand uppgöra Spelarne sina planer, spelet blifver allt mera inveckladt, med stigande interesse

afvaktar man dess utgång, på båda sidor blifver ställningen allt mera afgörande. Då beror allt på hvarje särskilt drag och omtänksamheten blir således allt större. För dem som redan hafva någon öfning, vill jag nedanföre anföra några spelssätt, såsom en anledning till nöje och eftertanka. För öfnings skull må man icke genast spela dragen efter exemplen; man eftertänke först med sig sjelf, hvilket drag man anser för det bästa; det gör mycket nöje att finna det rätta. I motsatt händelse förändrar man draget efter boken.

Pjeserna ställas så som öfverskrifterna utvisa. K. betyder Kung, F. Fältherre, T. Torn, L. Löpare, H. Häst, B. Bonde.

### *Första Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K f 8 | T d 1 | T f 1 | K e 6 | F a 4 | T b 7 |
| H f 3 | B | e 4 | T g 6 | H c 6 | H h 8 |
| | | | Bönder a 6, b 6, e 5 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. - f 3 | g 5 * | - g 6 - g 5 | |
| 2. - f 1 | f 6 * | - e 6 - f 6 | |
| 3. - d 1 | d 6 * | Matt. | |

## *Andra Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K f 7 | T d 1 | T f 1 | K e f | T a 6 | T g 6 |
| H f 2 | Bonde g 3 | | H h 7 | Bönder d 6, e 4. | |
| 1. - f 2 | g 4 | | g 6 | g 4 | |
| 2. - f 1 | f 5 * | | e 5 | f 5 | |
| 3. - d 1 | d 5 * | | Matt. | | |

## *Tredje Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K g 1 | F b 3 | T c 1 | K h 8 | F b 3 | T h 8 |
| T e 4 | H c 6 | H e 5 | T f 8 | H b 8 | H f 2 |
| Bönder a 3, b 4, e 3, f 3. | | | Bönder a 5, b 6, f 6, g 3, g 7, h 7 | | |
| 1. - c 4 | h 4 | | h 3 | h 4 | |
| 2. - b 3 | g 8 | | h 8 | g 8 | |
| 3. - c 6 | e 7 * | | g 8 | h 8 | |
| 4. - e 5 | f 7 * | | f 8 | f 7 | |
| 5. - c 1 | c 8 * | | Matt. | | |

## *Fjerde Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K d 5 | T e 4 | | K b 1 | Bonde a 3 | |
| 1. d 5 | c 4 | | a 3 | a 2 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2. - c 4 | b 3 | a 2 | a 1 D †) |
| 3. - e 4 | e 1 * | Matt. | |

## *Femte Spelet.*

### Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K g 1 | F g 6 | T e 1 | K b 8 | F h 4 | T c 8 |
| H a 4 | H c 5 | L e 1 | T h 8 | H b 4 | H g 3 |

L f 1 Bönder b 3, c 4, f 2. L f 8 Bönder a 7, b 7, e 7, g 4.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. - c 1 | f 4 * | b 8 | a 8 |
| 2. - a 4 | b 6 * | a 7 | b 6 |
| 3. - e 1 | a 1 * | b 4 | a 6 |
| 4. - a 1 | a 6 * | b 7 | a 6 |
| 5. - f 1 | g 2 * | a 8 | a 7 |
| 6. - g 6 | b 6 * | a 7 | b 6 |
| 7. - c 5 | d 7 * | b 6 | a 7 |
| 8. - f 4 | e 3 * | c 8 | c 5 |
| 6. - e 3 | c 5 * | Matt. | |

## *Sjette Spelet.*

### Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K g 1 | F e 4 | T e 1 | K b 8 | F h 4 | T a 8 |

†) Här blifver den svarta bonden Fältherre, men Spelet förloras icke dess mindre.

| | |
|---|---|
| Tf1 Hf8 Lg2 | Th6 He6 Hg3 |
| Bönder a 5, c 3, d 3. | Lb7 Bönder a 7, b 6, c 7, f 4, g 5. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. - e 4 | e 8 * | b 7 | c 8 |
| 2. - f 8 | d 7 * | b 8 | b 7 |
| 3. - a 5 | a 6 * | b 7 | a 6 |
| 4. - d 7 | c 5 * | b 6 | c 5 |
| 5. - e 8 | c 6 * | b 6 | c 6 |
| 6. - e 1 | a 1 * | a 6 | b 7 |
| 7. - f 1 | b 1 * | Matt. | |

---

## *Sjunde Spelet.*

### Ställningen.

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| Kb6 Td3 Hb3 Hc8 Lg6 Bönder c 2, c 4. | Ke4 Td7 Hb8 Hc6 Le5. Lb5. Bönder b 4, c 3. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. - g 6 | f 7 * | d 7 | f 7 |
| 2. - c 8 | d 6 * | e 5 | d 6 |
| 3. - d 3 | d 4 * | c 6 | d 4 |
| 4. - b 3 | a 5 * | Matt. | |

---

## *Åttonde Spelet.*

### Ställningen.

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| Kg1. Fe3. Td1. Hd5. Ld2. Bön- | Ka8 Fh3 Tc8 Th7 Hg4 Lf5 |

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| der b 5, c 4. f 2, g 3. | Bönder a 7, b 7, e 4, f 7, g 6. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | - e 3 | a 7* | a 8 | a 7 |
| 2. | - d 1 | a 1* | a 7 | b 8 |
| 3. | - d 2 | f 4* | c 8 | c 7 |
| 4. | - f 4 | c 7* | b 8 | c 8 |
| 5. | - a 1 | a 8* | c 8 | d 7 |
| 6. | - a 8 | d 8* | d 7 | e 6 |
| 7. | - d 8 | e 8* | e 6 | d 7 |
| 8. | - e 8 | e 7* | d 7 | c 8 |
| 9. | - d 5 | b 6* | Matt. | |

---

## *Nionde Spelet.*

### Ställning.

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| K g 1. F f 4. T c 1. H b 5. Bönder f 2, g 3. | K a 8. F h 3. T d 7. H b 6 L f 6. Bönder f 3, g 4, a 7, b 7. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c 1 | e 8* | f 6 | d 8 |
| 2 | e 8 | d 8* | d 7 | d 8 |
| 3 | b 5 | c 7* | a 8 | b 8 |
| 4 | c 7 | a 6* | b 8 | a 8 |
| 5 | f 4 | b 8* | d 8 | b 8 |
| 6 | a 6 | c 7* | Matt. | |

---

## *Tionde Spelet.*

Ställning.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K g 1. | F e 3. | T c 3. | K b 8. | F h 3. | T c 8 |
| T e 1. | H d 5. | L c 2. | T h 8. | H f 6. | L f 8. |
| Bönder b 5, f 2, g 3. | | | Bönder a 7, b 7, d 6. e 7, f 3, g 4. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e 3 | a 7* | b 8 | a 7 |
| 2 | e 1 | a 1* | a 7 | b 8 |
| 3 | a 1 | a 8* | b 8 | a 8 |
| 4 | c 3 | c 8* | a 8 | a 7 |
| 5 | b 5 | b 6* | a 7 | a 6 |
| 6 | c 2 | d 3* | a 6 | a 5 |
| 7 | c 8 | a 8* | Matt. | |

## *Elfte Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | | | Svart. | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K h 1. | F d 4. | T h 3. | K g 8. | F f 2. | T b 8. |
| H f 4. | L e 7. | L d 3. | T e 3. | H d 8. | H g 4. |
| Bönder a 4, b 3, c 2, g 3, h 5. | | | Bönder a 6, b 6, c 7, f 5. g 7, h 7. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | d 4 | d 8* | b 8 | d 8 |
| 2 | d 3 | c 4* | g 8 | h 8 |
| 3 | f 4 | g 6* | h 7 | g 6 |
| 4 | h 5 | g 6* | g 4 | h 6 |
| 5 | h 3 | h 6* | g 7 | h 6 |
| 6 | e 7 | f 6* | Matt. | |

## *Tolfte Spelet.*

### Ställningen.

Hvitt. Svart.

Kh 1. Ta 8. Tf 4. Kh 7. Tb 3. Td 2. Hd 4. He 6. Bönder. He 3. Le 4. Bönder g 2, h 3. der e 4, d 5, h 6.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | a 8 | a 7* | h 7 | g 6 |
| 2 | a 7 | g 7* | g 6 | h 5 |
| 3 | f 4 | h 4* | h 5 | h 4 |
| 4 | d 4 | f 5* | e 4 | f 5 |
| 5 | g 2 | g 3* | h 4 | h 3 |
| 6 | e 6 | f 4* | Matt. | |

---

## *Trettonde Spelet.*

### Ställningen.

Hvitt. Svart.

Kg 2. Fe 3. Tf 1. Kg 8. Fd 5. Te 7. Th 6. Hh 4. Bönder Tf 8. Ha 4. Lc 5. b 5, g 3. Bönder b 6, e 4, g 6.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | h 6 | h 8* | g 8 | h 8 |
| 2 | e 3 | h 6* | e 7 | h 7 |
| 3 | f 1 | f 8* | c 5 | f 8 |
| 4 | h 6 | f 8* | d 5 | g 8 |
| 5 | h 4 | g 6* | Matt. | |

---

## *Fjortonde Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| K h 1. F a 3. T a 1. H a 5. H b 5. L d 3. Bönder b 2, b 5, c 2, e 4, f 3. | K b 8. F g 3. T a 8. T c 8. H d 7 H f 4. Bönder b 6, e 6, g 5, h 4. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | a 5 | c 6* | b 8 | c 7 |
| 2 | a 3 | a 7* | a 8 | a 7 |
| 3 | a 1 | a 7* | c 7 | d 6 |
| 4 | e 4 | e 5* | d 6 | d 5 |
| †)5 | d 3 | c 4* | d 5 | c 4 |
| 6 | a 7 | a 4* | c 4 | b 5 |
| 7 | c 2 | c 4* | b 5 | a 4 |
| 8 | b 3 | c 5* | b 6 | c 5 |
| 9 | c 4 | c 2* | Matt. | |

---

## *Femtonde Spelet.*

Ställningen.

| Hvitt. | Svart. |
|---|---|
| K g 2. F d 7. H c 3. H e 7. Bönder d 3, f 2. | K b 8. F e 1. H f 3. L b 7. Bönder a 5, b 6, e 7, g 4. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | d 7 | d 8* | b 8 | a 7 |

†) Om man i stället för 5:te draget sätter e 2 till c 4, så är den Svarta genast matt. Men spelet förlorar då i anseende dertill, att det blir mindre roligt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | c 3 | b 5* | a 7 | a 6 |
| 3 | b 5 | c 7* | a 6 | a 7 |
| 4 | e 7 | c 8* | b 7 | c 8 |
| 5 | c 7 | b 8* | a 7 | b 7 |
| 6 | d 8 | c 7* | b 7 | a 6 |
| 7 | c 7 | c 8* | a 6 | b 5 |
| 8 | c 8 | f 4* | Matt. | |

---

*i) Serskilta Reglor för Välspelningen.*

Dylika reglor äro väl för begynnaren af föga nytta, emedan han ännu icke är i stånd att fatta dem; men efter någon öfning och vunnen erfarenhet äro de brukbara, ty hvarföre skulle andras erfarenhet icke vara nyttig äfven i Schackspelet? Jag vill derföre här meddela några:

1) Det är af stor vigt, huru man öppnar spelet. Vanligen börjar man med Bonden framför Kungen, Fältherren eller Löparen. De ringare Officerarne, Hästarne och Löparne följa derpå till betäckning. Innan man på detta sätt öppnat spelet, är hvarje anfall att klandra; ty nyttjar man dertill Officerare, så blifva de lätt tillbakadrifne af Bönder, och genom en dylik reträtt bidrager

man endast till motspelarens framsteg. Af samma skäl är det obetänksamt att draga Officerarne förr än Bönderne. Allt går i början ut på att väl betäcka de framryckande pjeserne och att ställa Kungen i säkerhet. Derföre råda några, att genast rokera, sedan man tillbörligen öppnat spelet; detta är äfven ganska bra, i händelse motspelarens plan redan så bittida utvecklat sig.

2) Redan vid spelets början uppgör man en plan, och gör sedan efterhand vid pjesernes ställning så mycket afseende derpå, som är möjligt. Motspelarens framsteg gifva anledning att alltid mera fullfölja densamma. Detta bör ske med ståndaktighet, och man bör dervid icke låta uppehålla sig af små bifördelar, derigenom blifver man förledd till sidosteg, hvilka vanligtvis mer skada än gagna. Märker motspelaren planen, och gör den om intet, så bör man icke på nytt vilja anlägga densamma, utan man bör uppgöra en ny så godt man kan; ty en känd plan, som man fullföljer med envishet, gör att man förlorar spelet. Den förnämsta egenskapen hos en god plan är den, att

motspelaren icke känner den, och en icke mindre vigtig, att den är väl beräknad. Uti rigtiga beräkningen af alla de drag, som höra till planen, ligger schackspelets hufvudkonst. Att beräkna sina egna drag är lätt; men man bör ock söka att finna dem, hvilka motspelaren kan göra deremot. Detta är ej så lätt, och ännu svårare är det, att förut bestämma, hvilka han, enligt den största sannolikheten kommer att göra. Man döljer en plan förnämligast derigenom: a) att man dervid begagnar i synnerhet ringare pjeser, och utesluter derifrån de vigtigare, i synnerhet Fältherren och Tornen. b) derigenom, att man ställer de pjeser, som skola göra anfallet, bakom sådane, som äro likgiltige, att man liksom insveper dem i mörker. Äro dragen med visshet beräknade, så uppoffrar den fina spelaren gerna sina vigtigaste pjeser, om så är nödigt, och om det är tjenligt för planen, eller till att missleda motspelaren; ja, han uppoffrar dem med flit, för att gifva motståndaren hopp om vinst; han styrker honom i detta hopp ända till sista ögonblicket och gör motspelaren matt, just då denne tror sig

nära att vinna spelet. Häruti består det mera sällsynta och finare spelsättet.

3) Att bjuda Kungen schack utan kraft, är illa spelt, om han derigenom ej vill vinna någon serskilt fördel. Kan motspelaren genast tillbakadrifva den Schackbjudande pjesen, så förlorar man ett drag, och motspelaren har blifvit förd ett steg framåt. Angrip derföre endast med god förberedelse; dertill hörer, art officerarne till större delen deltaga i spelet. Går det väl med anfallet, så låte man ej hindra sig genom någon lockmat, som motspelaren framsätter; man spelar icke för att vinna pjeser, utan för att göra matt; man upoffre fördenskull hellre några pjeser för att öppna fiendens förskansningar.

4) Är en af de fiendtliga pjeserne att taga, så bör man först tillse, om man utan skada kan taga den, samt om motspelaren låter den gå förlorad af misstag, tvång eller med flit. Korteligen det är icke alltid vinst att taga en pjes; man kan taga Fältherren och derigenom blifva matt. Man bör ej straxt taga den Bonde, som ställer sig framför en Kung. Han skyddar honom ofta bättre än egna

Bönder, emedan han ej kan blifva tagen. Kan ej en pjes längre räddas, så söker man godtgöra hans förlust genom ett annat drag, hvarigenom motspelaren äfven förlorar en af sina. Kan en fiendtlig pjes tagas på flere sätt, så öfverväges, hvilket som är det bästa; i allmänhet gäller härvid såsom regel, att först bruka den ringare pjesen, i fall motspelaren kan taga den. Att utan någon särskilt afsigt uppoffra pjeser af lika värde, är alldeles emot Schackspelets natur; dock uppoffrar man gerna Fältherren för en Bonde, om man derigenom undviker att blifva matt; eller ock gifver man gerna lika emot lika, om man kan taga den fiendtliga pjes, som i synnerhet agerar; ty en bonde, som deltager i hufvudactionen, är mer värd, än den bästa officerare, som är orörlig eller som ofullkomligt betäcker spelet.

5) Bör man ej glömma att tillbörligt betäcka pjeserne. Står emot en betäckt pjes en fiendtlig, som är dubbelt betäckt, så måste äfven den förstnämnde dubbelt betäckas. De bättre pjeserne måste betäckas med sämre, men ej tvärtom. Ty om den ene spelaren betäcker sin

ringa pjes med en annan af ringa värde, så kan den andra ej nyttja sin bättre pjes för att slå, ty den skulle blifva tagen. Dessutom förlorar man genom en sådan dålig betäckning en pjes ur spelet; ty den kan ju icke nyttjas, när den står på schiltvakt. En bonde, som ryckt långt fram, bör väl understödjas, dels emedan han har anspråk på Fältherrevärdighet, dels emedan han ofta är oumbärlig för att göra matt.

6) Man bör tidigt bereda sig att rokera, utan att låta motspelaren märka, på hvilken sida man ämnar göra det: derigenom blir han vid anläggningen af sin plan oviss, hvartåt han småningom skall rigta sin hufvudkraft. Man afvaktar först, om möjligt, denna rigtning, rokerar sedan åt den sidan dit anfallet icke är rigtadt, och tillintetgör på detta sätt hans förehafvande. Har motspelaren rokerat, så låter man sina bönder på den sidan rycka fram, och välbetäckte angripa de 3 fiendtliga Bönderna, som stå framför Kungen.

Angripes den rokerade kungen på detta sätt af motspelaren, så skall man dervid icke förlora fattningen utan afbida den lägliga tidpunk-

ten, då en af de anfallne bönderna kan taga ett eller 2 steg framåt.

7) Man bör ej för mycket tränga ihop sina pjeser, emedan detta hindrar rörelsen. Pjeser, hvilka man ej kan röra äro icke mycket bättre än förlorade, de äro ofta till och med skadlige, emedan de stå i vägen. Deremot söker man ihoptränga medspelarens pjeser: hvilket vanligtvis lyckas, om han för tidigt spelar sina officerare, då han af bönder lätt kan tillbakaträngas. Blifver deremot spelet emot förmodan hopträngdt, så uppoffras heldre de öfverflödiga pjeserne genom byte emot lika goda.

8) Man bör aldrig göra något drag, utan att tydligt inse hvarföre, och utan att veta, om man ej genom motspelarens sista drag sättes i någon fara; ej heller utan att beräkna om icke motspelaren kan göra några drag deremot, som förorsaka våda för spelet. Man bör akta sig för motspelarens hästar, de bjuda ofta dubbelt Schack åt Kungen, Fältherren och Tornet på en gång. Är en fiendtlig häst nära, så böra icke några hufvudpjeser hållas uppå rutor af samma färg med

kungen. Man ser till att ingen af motspelarens Bönder kan anfalla två Officerare på en gång. Man bör vara på sin vakt, då två, tre eller flere af motspelarens Officerare låta märka afsigter på en och samma pjes, i synnerhet om detta är bredvid Kungen. Man bör betäcka detta ställe, så godt man kan, eller ock afskära dem vägen derigenom, att man ställer en Bonde eller en betäckt officer emellan fienderna och detta ställe. Ställ icke Fältherren framför Kungen, det är lätt, att der förlora honom, om ett fiendtligt Torn eller en Löpare der angriper honom.

---

## *II. Schack mellan 3 eller 4 personer.*

Till detta spel nyttjar man ett Schackbräde, som är större än det förut beskrifna, hörande till det egentliga eller ursprungliga Schackspelet. I England består det af ett vanligt Schackbräde, som har vid hvarje sida trenne tillagde rutrader (hvarje rad af 8 rutor). Man kan föreställa sig det såsom en qvadrat af 14 rutors längd och bredd, vid hvars 4 hörn 9 rutor äro bortskurne. Sum-

man af rutorna utgör alltså 160, hälften hvita, hälften Svarta, med hvarandra omvexlande.

I Tyskland deremot brukar man ett vanligt Schackbräde, förstoradt genom 4 på hvarje sida tillagde rutrader. Det är således en qvadrat af 12 rutors längd och bredd, på hvars 4 hörn, 4 rutor äro bortskurne. Det innehåller alltså 128 rutor, omvexlande hvita och svarta.

Spelarne dela sig i 2 partier, 2 och 2 äro med hvarandra förenade, och fiendtliga mot de båda andra. Vill man spela efter det Engelska sättet, så sätta sig de allierade spelarne midt emot hvarandra, hvarigenom de fiendtliga spelarne komma på sidorna om dem. Hvitt och Svart spela tillsammans som vänner (aides) äfvensom gult och rödt. Hvilka som skola höra tillsammans, afgöres antingen genom godvillig öfverenskommelse eller genom lottning, då hvarje Spelare af 4 sammankastade bönder, en af hvarje färg, tager en med bortvändt hufvud.

Pjesernes uppställning sker enligt det van-

liga Schackspelets reglor. Dock afviker man här ifrån den gamla regeln: servat colorem regina (enligt Vidas uttryck); ty alla kungarne sättas på de fyra medlersta hvita rutorna af de yttersta raderna, och deras 4 Drottningar eller Fältherrar på de tätt invid befintliga svarta rutorna på samma rad. För öfrigt ställas de svarta pjeserna emot de hvita, äfvensom de röda emot de gula.

Brädet lägges emellan spelarne så, att de båda spelarne som sitta till höger om sina allierade, hafva en hvit ruta på högra hörnet om sig.

Fördelen att draga först bestämmes genom en af 4 sammankastade Bönder af olika färgor, med bortvändt hufvud tagen bonde. Den spelaren, hvilken den tagna bonden tillhörer, öppnar spelet.

Dragen följa oafbrutet på hvarandra rundtomkring från höger till venster. På den spelaren, som nyss dragit följer alltid den honom närmast till venster sittande.

Hvarje spelare får hvarje gång draga blott en enda pjes, af den färg, som tillhör honom, och endast slå *en* fiendtlig.

De allierade spelarnes pjeser betäcka hvarandra ömsesidigt, och förena deras anfall emot de fiendtliga.

Hvarje Spelares Bönder gå endast framåt och aldrig åt sidan, men slå dock framåt öfver hörn. Då en Bonde uppnått den yttersta raden af det fiendtliga lägret, på hvilken de fiendtliga Officerarne vid spelets början stodo, så blifver han befordrad till Officer. En Bonde som framryckt till det motstående lägrets yttersta rutor, avancerar derigenom icke till officer.

I det vanliga Schackspelet med 2 spelare få Kungarne ej komma hvarandra nära på ett steg. Detta gäller här endast för de fiendtliga Kungarne. Allierade kunna enligt spelets natur komma hvarandra så nära, som de finna för godt.

Den allierade spelarens Schack betäckande pjeser få ej borttagas, om den betäckte allierade spelaren derigenom skulle råka i Schack.

Blir kungen Schackmatt, så blifva hans pjeser stående utan all verksamhet, endast till hinder på terrainen, och kunna hvarken

dragas

Blifver en konung Schackmatt, så blifva dess pjeser utan all verksamhet, och kunna likså litet flyttas, som slå eller blifva slagna. En fiendtlig Konung får blott utsätta sig för deras schack, men icke taga dem. Häraf följer, att en schackmatt konungs pjes endast kan nyttjas till betäckande af en schackbjudande pjes, i den händelsen att den fiendtliga konungen kunde slå honom.

Upphäfves en konungs schackmatta tillstånd, antingen genom hans allierades verksamma åtgärder, eller derigenom att en schackbjudande pjes borttages, så träda alla den schackmatta kungens pjeser, så snart han erhåller förmånen att draga, åter i deras verksamhet.

Spelet slutas endast genom att göra båda fiendtliga kungarne schackmatte; det vinnes ej om endast den ena fiendtliga kungen är schackmatt, men den andra endast *patt*, d. v. s. icke kan göra något drag. Bör i detta fall den schackpatte kungen draga, så är väl spelet slut, men icke af honom förloradt; ty då fienden endast genom missbruk af sin

öfvermakt kunde göra honom patt, så förtjenar han att derföre straffas.

Spelar man efter det Tyska spelsättet, så sätta sig de allierade 1 och 2 bredvid hvarandra, så att hvarje spelare har en allierad och en fiende bredvid sig. Den allierade, som sitter till höger, bör hafva en hvit ruta i högra hörnet.

Nyttjar man det Tyska Schackbrädet, så märkes: att bönderna på härens yttersta flyglar ej få slå de närmast stående fiendtliga, så länge dessa ej hafva gjort något steg framåt.

Alla det vanliga Schackspelets reglor, hafva äfven här fullkomligt gällande kraft.

---

Nu vilje vi bifoga några föreskrifter, hämtade ur erfarenheten, till undervisning för älskare af detta spel:

1) Det parti af de allierade spelarne, som har draget, drager ändamålsenligast bönderne framför kungarne, ehuru endast ett steg. Motpartiet får ej göra detta drag, för att icke alltför lätt utsätta sig för dubbelt Schack, hvilket här tillika vore Schackmatt.

2) Det är ganska verksamt att från de båda allierade härarne, på samma gång bjuda schack åt kungen, emedan han då ej kan rädda sig genom att slå eller draga sig emellan, utan måste nödvändigt lemna sin plats. Dervid förlorar han vanligen en eller flere pjeser, om han äfven skulle kunna rädda sig ifrån att blifva Schackmatt.

3) Det är bäst, att hvarje gång rigta sitt angrepp emot den kung (eller hans här), som nyss dragit; eller att anfalla den kungens pjeser, hvilken nyss blifvit bjuden Schack, och som sålunda ej kan förhindra anfallet, då han först får draga efteråt, och då först måste sätta sig i säkerhet för Schack.

4) Framför allt söke man att trygga sig för att i nästa drag blifva bjuden Schack af de båda motspelarne; alldenstund man annars löper fara att genom motspelarnes combinerade anfall förlora sin Fältherre eller andra verksamma pjeser.

Man bör sörja lika mycket för sin medspelares säkerhet som för sin egen. Man står och faller med honom. Man bör derföre aldrig försumma tillfället, att då han bjudes

Schack, skydda honom med sina egna pjeser, och att trygga honom för dubbelt Schack.

6) Det är rådligt att beröfva den ene af de fiendtliga kungarne så många pjeser som möjligt, till och med om detta måste ske genom byte, till hvilket hvar och en af de allierade lika mycket bidrager. Kunna båda fienderna endast begagna den ena härens officerare, så äro vi, till och med om vi hafva färre officerare, dem öfverlägsne, och hafva till öfverflöd lägenhet att genom combinerade angrepp slutligen eröfra dessa fiendtliga pjeser.

7). Man söke i synnerhet under spelets fortgång att försvaga den starkaste motståndaren, och att emot honom combinera sina anfall.

8) Endast i högst sällsynta fall är det rådligt att rokera, alldenstund kungen derigenom egentligen ej vinner något för sin säkerhet.

---

Slutligen bör märkas, att då detta spel spelas emellan 3 personer, öfvertager en spela-

re tvenne allierade härar. Denne njuter då fördelen af första draget, alldenstund erfarenheten visat, att två förståndiga spelare alltid äro öfverlägsna en enda. Äfven står det den ensamme spelaren fritt att öppna fälttåget med hvilken som hälst af de båda hărarne.

---

## *III. Kurirspelet.*

Till detta spel nyttjas ett bräde af 10 rutors längd och 10 rutors bredd, sålunda utgörande 100 qvadrater, omväxlande hvita och svarta. Det lägges emellan spelarne så, att hvarje spelare har en hvit ruta vid högra hörnet af den rutrad, som är honom närmast.

Pjeserne äro en Kung, en Fältherre, två Kurirer, två Löpare, två Hästar, samt tio Soldater eller så kallade Bönder.

Desse pjeser äro antingen *gående* eller *springande*. De *gående* hafva antingen en *limiterad* eller *fri gång*, i förra fallet kunna de endast dragas ett enda steg ifrån de-

ths standpunkt, i det sednare framdragas de så långt deras väg är öppen, och det ej allenast framåt, utan äfven baklänges samt till höger och venster. Äfvenså hafva de *springande* antingen ett *limiteradt* eller *fritt språng*, d. ä. de hoppa antingen öfver en à två eller öfver så många rutor spelaren behagar.

Pjeserna hafva med undantag af Kurirerne, hvilka der ej finnas, samma gång som uti det gamla Schackspelet. I anseende till deras gång kunna de rangeras på följande sätt:

| *Gående pjeser* | *med limiterad,* | *med fri gång* |
|---|---|---|
| rätt fram | Bonden | Tornet |
| öfver hörn | D:o (slående) | Löparen |
| rätt fram och öfver hörn | Kungen | Fältherren |

| *Springande pjeser* | *med limiteradt,* | *med fritt språng* |
|---|---|---|
| först som Tornet, sedan som Löparen, eller tvärtom. | Hästen | Kuriren |

Af ofvanstående uppställning ses, att Ku-

riren fyller en lucka uti det gamla Schack-spelet, i hvilket ej finnas några springande pjeser med fritt språng, och då Kurirspelet är uti allt annat alldeles lik det vanliga Schackspelet, så återstår endast att hänvisa till beskrifningen om Kurirerne och reglorna för desamma; hvarföre vi ägne åt de okände pjeserne ett särskilt Capitel.

## *Kurirerne.*

Kurirerne äro like löpare försedde med Hästhufvuden, de göras vanligen en ringa mån större än hästarne. Uti Reglorna för gamla Schackspelet nämdes, att hästarne springa på ett eget sätt ifrån hvit till svart ruta, de taga nemligen ett steg som löparen, och ett steg derifrån i trubbig vinkel som tornet, eller tvertom, och stanna på en ruta af motsatt färg. De hafva sålunda ett limiteradt språng. Kuriren springer på samma sätt, men har derjemte ett fritt språng. Han tager nemligen ett eller flere steg som Löparen, och sedan i trubbig vinkel ett eller flere steg som Tornet, eller tvärtom, ett eller flere som

Tornet, och ett eller flere som Löparen, alltid stannande på en ruta af motsatt färg med den, från hviken han utgick. I fall denna regel torde förefalla svår att använda vid flyttningen under spelet, så vilja vi lemna en annan: Kuriren springer till hvarje ruta, på hvilken han ej hade kunnat komma, om han varit Fältherre.

Då Kurirerne således hafva en så vidsträckt gång öfver hela brädet, så skulle det tyckas, att man genom dem skulle kunna åstadkomma den största ödeläggelse uti den fiendtliga hären. Men så förhåller det sig icke. Kurirerne i Spelet svara emot så kallade parlamentairer eller underhandlare under kriget i verkligheten. De utsändas för att utverka fred eller stillestånd, hvarföre ock Kurirerne aldrig taga någon fiendtlig pjes, ej eller kunna tagas af någon; men hvar de slå sig ner, utverka de vapenhvila, så att alla de fiendtliga pjeser, som stå närmast Kurirens ruta, blifva satte i overksamhet, hvilken varar ända till dess någon pjes, från det fiendtliga lägret, som ej är sålunda bunden, hemsänder Kuriren, d. v. s. ställer sig på

Kurirens ruta, och således nödgar honom att antingen utverka stillestånd på annat ställe eller ock att återvända till sitt läger.

Vi bedje läsaren betjenande sig af Schackbräds-beteckningen närmare studera Kurirernas språng: En Kurir som står på *f1* springer således till *g5*, till *g7*, till *e3*, till *e5*, till *e7*, till *h4*, till *h6*, till *h8*, till *d2*, till *d4*, till *d6*, till *d8*, till *c5*, till *c7*, till *b6*, till *b8*, till *a7* o. s. v.

Kuriren springer förbi alla hinder. Intet afseende göres derpå, om några pjeser stå uti hans väg. Som han aldrig kan slå, måste han dock alltid flyttas till en ledig ruta.

De pjeser, hvilka genom Kurirens närvaro blifvit satte i overksamhet, kunna ej mana Kuriren att lemna sin plats, men väl hvarje annan pjes, hvars gång tillåter honom att ställa sig på Kurirens ruta.

Då motspelaren ärnar hemsända Kuriren, tager han den pjes, med hvilken han vill hemsända honom, och säger i detsamma: *Kuriren tillbaka!* Det tillhör då spelaren

att undanflytta Kuriren, hvarpå den andre spelarens pjes intager Kurirens plats.

Flyttar man en pjes på närmaste ruta invid en fiendtlig Kurir, så blifver denna pjes derigenom satt i overksamhet.

Då tvenne Kurirer råkas, blifvo båda overksamme.

Om, då Kuriren bör återflyttas, det ej finnes någon ruta af motsatt färg ledig, till hvilken han enligt regel kan flyttas, så tages han af Schackbrädet, och är förlorad för Spelaren.

Den spelare, som begagnar sina Kurirer att sätta motspelarens pjeser i overksamhet, så att denne, som blott äger få pjeser, ej kan göra något enda drag, har derigenom förlorat spelet.

Att rokera är uti Kurirspelet ej tillåtit. Kurirerne lemna här tillräckliga räddningsmedel uti faran, så att detta icke är af nöden.

Reglorna för detta spel är för öfrigt de samma som vid det gamla Schackspelet. Dock lemna Kurirerne tillfälle till så många variationer och afvikelser, att den skickligaste

Schackspelares planer derigenom lätt omintetgöras. Detta spel torde ock endast för öfvade spelare äga sitt fulla intresse, alldenstund det för alla andra torde tyckas alltför svårt och inveckladt.

---

Ett annat slags Kurirspel nyttjas af Bönderne i Ströpke, en by i Furstendömet Halberstadt. Kurirerne der hafva dock ingen ny function. Spelet är fullkomligt det gamla, utan någon ny idé, utan ökadt interesse. Schackbrädet utgör en parallelogram af 12 rutors längd och 8 rutors bredd. Pjeserne äro: en Kung, en Fältherre (Drottning), ett gammalt Råd, en Narr (ett lustigt Råd), 2 Löpare, 2 Kurirer, 2 Hästar, 2 Torn och 12 Bönder.

Dessa pjeser uppställas på de båda yttersta långa raderna, att de 12 Officerarne ställas på de yttersta och de 12 bönderne, till Officerarnes skydd, på den framför varande rutraden.

Kungen, Fältherren, Hästarne, Tornen och Bönderne gå liksom i de hittills omnämde

Schachspel. Rådet (det gamla) hvilket uppställes närmast Konungen och är näst Fältherren den vigtigaste pjesen uti spelet, röver sig som kungen och äfven som hästen, och skall enligt sin bestämmelse vara Kungens beständige följeslagare. Narren går endast som kungen. Han uppställes vid sidan af Fältherren. Kurirerne äro här Löparne i det vanliga Schackspelet. De ställas närmast Rådet och Narren. Löparne i detta spel få aldrig gå mer än två steg i samma direction, som i det vanliga Schackspelet; men de få här äfven springa som hästen.

---

Ibland alla skrifter, som röra Schackspelet äro följande de förnämsta:

Kochs Codex der Schackspielkunst nach den regeln und Musterspielen Gustavus Selenus, Philidor, Calabrais, Stamma und des Pariser Clubs. 2 Theile, 2:te Aufl. Magdeb. Heinrichshofen. 3 Thlr 4 Gr.

Philidors praktische Anweisung zum Schackspiel. Gotha. Ettinger. 1 Thlr. 8 Gr.

Unterricht in Schackspiele, worin 100 Spie-

le von Stamma befindlich sind. Berlin. Nicolai. 1 Thlr.

Unterricht in Schackspiele unter Vieren. Leipzig, Bahrt. 6 Gr.

# DAM.

# DAM.

Till Damspelet nyttjas ett vanligt Sckachbräde med 64 rutor. En spelare tager de ljusa och den andre de mörka brickorna; och hvar och en uppställer sina på de tvenne yttersta raderne af brädet.

Brickorna kunna flyttas framåt, åt sidan, öfver hörn, men få ej flyttas längre än till närmaste ruta. Står på denna en fiendtlig bricka och är rutan bortom densamma ledig, så flyttar man sin bricka till denna ledige ruta. Den fiendtliga brickan, som sålunda blifvit öfverhoppad, blifver derigenom slagen och tagen af brädet. Man kan med samma bricka slå flere brickor, om, sedan man flyttat brickan, framför den samma ånyo finnes en fiendtlig bricka och bakom denna en tom ruta. Man flyttar rätt fram och öfver hörn, men aldrig tillbaka åt det håll, hvarifrån man kommit.

Då spelet sålunda fortgår, komma åtskilliga brickor, som undgått att blifva slagne, ända till yttersta rutraden på andra sidan af

brädet. En bricka, som ditkommit, kallas Dam, och för att skilja den ifrån de öfrige, lägger man på densamma en af de slagne brickorna af samma färg. Såsom Dam får nu brickan en friare gång. Då den förut endast måste gå framåt, kan den nu flyttas åt alla directioner. Desto flera Damer man förskaffar sig, desto större öfverlägsenhet har man således öfver motspelaren. Man vinner derigenom, att man antingen beröfvar motspelaren alla dess brickor, eller ock derigenom, att man sätter honom så i trångmål, att han ej kan flytta någon enda.

# BRÄDSPEL.

# BRÄDSPEL.

De vanligaste slag af Brädspel äro 3 nemligen: *Toccategli*, *Trictrac* och *Verkehren*. Vi skola om hvarje af dessa lemna läsaren underrättelse.

## I. *Toccategli.*

### 1 *Spelet i allmänhet.*

Till detta spel höra 15 Brickor på hvarje spelares sida, af 2 olika färgor, 2 Tärningar, samt 2 Spelpenningar, för att markera.

Toccategli spelas vanligen endast af 2 personer, och hvarje spel kallas ett parti.

a Om tre eller flere Personer önska att deltaga uti Spelet, så måste den 3:dje (och 4:de) Spelaren vänta så länge, tills de bägge första slutat ett Parti sins emellan. Ett spel, der tre eller flere deltaga, kallas en *Pott*. I Pott öfverlemnar den sin plats, som förlorat ett Parti, till en ny Spelare.

De bägge Spelande, som sitta midt emot hvarandra, uppstapla sina Brickor uti

hörnrummet eller det första Fältet, hvardera på sin Motspelares venstra sida; detta hörnrum kallas *Hus* och är den Spelarens mål, som der uppställer sina Brickor. Hvart och ett af båda andra hörnrummen kallas *Huk*. Således har min Motspelare sitt hus i hörnet af Brädspelet på min vänstra sida, och sin Huk i högra hörnet af detsamma.

För att få afgjordt, hvilken som skall börja spelet, så kasta bägge Spelarne en Tärning uti Brädet. Få bägge två lika höga ögon på Tärningarne, så kastas på nytt. Den som fått de minsta ögonen, börjar.

Den som skall börja, tager bägge Tärningarne och gör med dem ett Kast uti en af Brädspelets sidor, och flyttar derefter en eller tvänne Brickor ifrån Hus och ifrån höger till venster; härvid rättar han sig efter de ögon, som han får på Tärningarne, hvilka bestämma, huru långt han skall gå med sina brickor. Motspelaren gör derefter likaledes sitt kast med tärningarne, och flyttar sina Brickor på samma sätt på den sidan af Brädspelet, der hans Motpart sitter, och härmed fortfares sedan ömsom. Om

man t. ex. får en Etta uppå Tärningen, så flyttar man Brickan ifrån Hus till det första Fältet näst intill, får man en Tua, så flyttas den till det andra Fältet, o. s. v., alltid räknadt ifrån det ställe, der den Brickan står, som skall flyttas.

Man går i början med Brickorna ifrån höger till vänster, så länge som de äro på motspelarens sida, sedan flyttar man dem öfver till sin egen venstra sida, och går ifrån venster till höger. Idéen af Spelet är i korthet den, att hvardera af Spelarne söker att med alla sina Brickor göra en tour eller resa omkring hela Brädspelet, och att förr hinna till målet än den andra. Den som under resan gör de lyckligaste kast och sålunda får markera de flesta points, vinner partiet.

Det står hvarje Spelare fritt att gå med hvilken af sina Brickor han behagar, endast han flyttar dem i likhet med tärningskasten, och så, att han på det ställe, dit han vill sätta Brickan, kan få rum för densamma. Efter hvarje gång, som han kastat, kan han flytta antingen en eller tvänne Brickor och om han får 2:ne lika ögon på Tärnin-

garne, så kan han flytta fyra Brickor på en gång.

De olika talen, såsom 6, 5; 3, 1 &c kallas enkla eller simpla kast; men 2 lika, såsom 2 sexor, 2 treor &c. kallas doupletter eller Allor. Öfver hufvud märkes, att man uti detta spel ännu ganska mycket betjenar sig af utländska ord, hvlika ofta äro ganska mycket tillbråkade. Alltså heter Ett Ass eller Äss. Två Daus eller Doux, Tre Tress eller Drei; Fyra Quatuor eller Quatre, Fem Cinque, och Sex Sis eller Sess. Man har i anledning häraf ett ordspråk om detta spel och benämningen af kastade ögon, hvilket redan blifvit brukadt af D:r Luther, för att visa att medelklassen alltid gjorde det mesta och borde sålunda understödjas:

Dous Ass nichts hat! Sess Cinque nichts dat; aber Quatre Drei, die sind stets dabei.*)

I början är det rådligt, att man, såsom de kastade ögonen på tärningarne utvisar, flyt-

*) Doux Ass intet har! Sex Cinque intet ger, med Quatre Tre, de äro alltid med.

tar två af sina brickor från hus, och sätter dem på de pilar eller fält, som öfverenskomma med ögonen på tärningarne. Man kan äfven spela på annat sätt, om man vill, och endast utsätta en bricka, utom då man kastar Sex Cinque, hvilka man vid spelets början nödvändigt måste utsätta från hus, emedan det enligt spelets reglor icke är tillåtet att endast sätta en bricka i huken.

Det är nästan alltid en fördel för spelaren, om han straxt börjar att göra band, eller att sätta 2 brickor på ett fält. Man börjar redan att binda uti första afdelningen af brädet, hvarest brickorna stå vid hus, derpå öfvergår man till den andra, hvarest huken är.

Då man flyttar sina Brickor, bör man aldrig räkna det fält, hvarifrån man utgår, man må gå från hus eller ock vidare framrycka med redan förut flyttade brickor.

Brickornas flyttning läres lätt, om man endast iakttager att jemna tal alltid flyttas till pilar af samma färg, och udda tal alltid till

pilar af olika färg, såsom från en hvit till en brun, eller tvärtom.

De points, hvilka man vinner, markeras med spelpenningar framför pilspetsarne eller framför fälten. Sålunda markeras 2 points, då penningen lägges framför Åssfältet, 4 points, emellan 3:dje och 4:de pilarne, 6 points vid delningslisten framför 6:te pilen, 8 points framför 8:de fältet från hus, o. s. v.

Då man markerat 12 points, har man vunnit spelet, och kan antingen börja det å nyo eller ock fortsätta det, allt som man finner för godt.

*Partiet* kallas *simpelt*, om båda spelarne med sina points kommit uti andra brädet, hvarest huken är. Har en af dem endast markerat 6 points, då motspelaren markerat 12, så är det ett *Partie double*, samt om den tappande endast markerat 1 eller 2 points, ett *Partie triple*, och i händelse han e markerat en enda point ett *Partie quadrouple.*

För hvarje enkelt kast, om derigenom någon af motståndarens blotta brickor träffas,

markeras 1 point; För hvarje doublette, då bricka slås, 2 points.

*Sju*, utgörande det mellersta talet af ögonen på båda tärningarne, har de flesta combinationer, såsom följande Tabell utvisar.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | kan falla på ett sätt och har alltså | | | | | | | 1 | combin. |
| 3 | - | två | - | - | - | | | 2 | - |
| 4 | - | - | tre | - | | | | 3 | - |
| 5 | - | - | fyra | - | - | - | | 4 | - |
| 6 | - | - | fem | - | - | - | | 5 | - |
| 7 | - | - | sex | - | - | - | | 6 | - |
| 8 | - | - | fem | - | - | - | | 5 | - |
| 9 | - | - | fyra | - | - | - | | 4 | - |
| 10 | - | - | tre | - | | - | | 3 | - |
| 11 | - | - | två | - | - | - | | 2 | - |
| 12 | - | - | ett | | - | - | | 1 | - |
| | | | | | | Summa | | 36 | combin. |

Emedan 7 har de mesta combinationer, så är det probabelt, att dessa ögon oftast falla upp, och derföre är det rådligt att binda den bricka, på hvilket detta tal inträffar, räknadt från motspelarens huk.

Doubletter måste mera sällan förekomma än enkla kast, alldenstund de förra endast

förekomma en gång på hvar tärning; då de enkla deremot två, tre, fyra eller fem gånger.

## *II. Trictrac.*

### *1. Om Spelet i allmänhet.*

Detta spel har mycken likhet med Toccategli, men skiljer sig derifrån i åtskilliga delar, hvilka nedanföre skola uppgifvas.

Till Trictrac fordras 3 spelpenningar för att markera, och 2 stift för att sticka uti de hål, man vinner.

Ett parti Trictrac, eljest kalladt *le Tour*, vinnes om man vunnit 12 hål eller streck. Man antecknar dem, allt efter som man bekommer dem, på listen af brädspelet, på hvars båda sidor af denna anledning äro borrade 12 hål, ett midt för hvarje pil eller fält. Erhåller spelaren dessa hål efter hvarandra, utan att motspelaren bekommit ett enda, så kallas sådant att vinna ett *partie grand bredouille*. Emellertid betalas detta icke dubbelt, så framt ej spelarne förut derom öfverenskommit.

Till betecknande af *Grand Bredouille* plägar man uppresa i första hålet, så snart man lemnat det med stiftet, en liten dertill inrättad fana, l'Etendard, hvilket kallas *lever l'Etendard*. Men vinner motspelaren ett enda eller flere hål, innan den, som upprest fanan utan afbrott vunnit alla 12, så måste han däntaga fanan, *baiser l'Entendard*, och och om han ej gör det utan att derom erinras, så plägar motspelaren påminna honom derom genom ett: *à bas l' Etendard!*

Om man vill med stiftet att märka ett hål, så måste man hafva vunnit 12 points. De points, hvilka man vinner, markeras med spelpenningarne vid pilarnes spetsar, såsom förut vid Toccategli blifvit visadt. När man har 12 point, så anmärker man sådant genom att sätta stiftet i första hålet på brädets list, för å nyo vunna 12 points, sättes den i det andra hålet o. s. v. Efter att hvarje gång hafva flyttat stiftet, uppstaplan man brickorna vid hus, och börjar ånyo att derifrån utgå.

Den första som markerar, betjenar sig endast af en spelpenning. Har han vunnit 12

points, utan att hafva blifvit afbruten af motspelaren, så markerar han 2 hål eller uppskrifver 2 streck, och detta kallas ett *partie bredouille.*

Den som för andra gången vinner points, markerar dem med två spelpenningar. Om han bekommer 12 efterhvartannat, utan afbrott, så antecknar han likaledes 2 hål för *partie bredouille.* Men blifver han afbruten, så borttager motspelaren under det han markerar de points, som han vinner, en af hans spelpenningar, hvilket kallas att *debrouillern.* Den egna förmånen fordrar att man debrouillerar sig sjelf, och icke väntar till dess motspelaren gör det. Då markerar den, som först bekommer 12 points endast ett hål, hvilket kallas ett *simpelt partie.*

Den spelare, hvilka markerar ett eller två hål, utplånar icke allenast alla points, hvilka motspelaren hade före kastet, utan han behåller äfven, om han finner för godt att fortsätta spelet, alla points, som han har öfver de tolf, hvilka behöfdes för att markeett hål, för nästa spel. Den som genom sitt kast vinner ett eller två hål, äger rättighet

att afgå, eller afbryta spelet, d. v. s. att samla tillhopa brickorna hvilka åter uppstaplas uti 3 högar vid hus, hvarifrån de åter utspelas, till dess en af spelarne vunnit *le Tour* eller ett fullt partie, hvilket sker då alla 12 hålen blifvit med stiftet markerade.

## 2. *Om åtskiliga slag af Jan.*

I Trictrac räknar man af Jan 8 slag:

a) Jan på 3 kast.
b) Jan med 2 brickor.
c) Contre-Jan med 2 Brickor.
d) Messeas-Jan.
e) Contre-Messeas-Jan.
f) Lilla Jan.
g) Stora Jan.
h) Bak-Jan.

### *a) Om Jan på 3 kast.*

Denna Jan, äfven kallad *Jan af 6 brickor,* (Jean de six feuilles, eller Jean de six Tables,) göres, om man i början af partiet och så ofta man, sedan alla brickorna blifvit hopsamlade och uppstaplade vid hus, börjar å-

nyo, genom 3 kast sätter 6 Brickor efter hvarandra så, att 5 komma i första brädet och den 6te på första fältet i det andra. Dock är dervid att observera, att man ej är förbunden att göra denna Jan, om man ej vill. Det är nog, om man med det tredje kastet bekommer det dertill hörande antal ögon, hvarföre då markeras 4 points; och derpå gör man uti stora Jans bräde af 2 af de från lilla Jans bräde utspelta Brickorna ett band, som man anser för det förmånligaste.

*b) Om Jan med 2 Brickor.*

Denna Jan, som äfven kallas: *Jan af två Brädrn* (Jean de deux tables) göres, om man endast utspelt 2ne brickor, och om, då motspelaren ännu icke intagit sin Huk, ögonen på tärningarne falla så, att man med en af sina brickor kan komma i sin egen och med den andra i Motspelarens huk, hvilket kast gäller 4 points, om det är *simpelt*, och sex, om det är *Allor.* Jag har t. ex uti mitt första kast fått Sess Cinq och derigenom utspelt 2 brickor från hus. Andra gången ka-

star jag Sexor all; då träffar jag med främsta brickan min motspelares och med den eftersta min egen huk, och derför markerar jag sålunda 6 points, emedan jag kastat allor, eller: jag har i andra brädet på första fältet två brickor stående och kastar nu Sex Cinq; då kan jag komma med den ena i min, med den andra i min motspelares huk, och får derföre endast markera 4 points, emedan det var ett simpelt kast. Men för att nu sätta de kastade ögonen måste jag spela 2 andra brickor från hus, ty man kan ej intaga sin egen huk på annat sätt, än genom att ditsätta 2 brickor på en gång, och ännu mindre kan man uti sin motspelares sätta en eller 2 brickor.

Hvarje spelare kan endast en gång göra denna Jan. Och den första, som gör honom, hindrar ej den andra att sedermera göra honom, så vida han ej utspelt mer än 2 brickor, båda Hukrummen äro tomma, och han kastat så många ögon att han med den ena af sina brickor kan komma i sin egen och med den andra i motspelarens huk.

### c) Om Contre-Jan med 2 brickor.

*ContreJan med 2 brickor* göres, om spelaren förut utspelat endast 2 brickor, och motspelaren redan innehar sin huk, men ett tal af hans kast träffar de två brickorna i hans huk, och det andra talet träffar motspelarens huk; då förlorar han 4 points, om det är simpelt kast, och 6 om det är Allor.

### d) Om Messeas-Jan.

*Messeas-Jan* göres, om man har intagit sin huk, utan att hafva utspelt andra brickor, än dem som äro i huken, och om motspelaren ännu icke intagit sin, och man då kastar ett eller två Äss. Detta gäller i första fallet 4, och i sednare fallet 6 point.

### e) Om Contre-Messeas-Jan.

Denna Jan är sällsynt. Han göres, om Spelaren redan innehar sin huk, utan att hafva spelt några andra brickor från hus, och om motspelaren äfven innehar sin, och man då kastar ett eller två Äss; man förlorar i förra fallet 4, och i det senare 6 point.

*f) Om Lilla Jan.*

*Liten Jan* eller *att göra det lilla*, eller *att göra Skor*, som man på skämt kallar det, sker uti första brädet, hvarest brickorna stå uppstaplade, då man börjar spelet. Man gör honom ganska beqvämt, om man endast kastar små ögon, såsom Äss-all, Doux Äss, Tres-Äss, o. s. v. Men om man får högre kast, så bör man ej dervid uppehålla sig.

Att göra band *på enkelt sätt* kallas: om man till de brickor, som stå blotta uti andra brädet icke kan sätta mer än en enda af de andra brickorna, om man sammanlägger antalet af båda tärningarnes ögon.

Att göra band *på tvåfaldigt sätt* kallas: om man kan sätta två brickor till den blotta eller ensamma brickan; d. ä., om man t. ex. kastar Cinq-Äss och kan binda hvar för sig antingen med fem eller ett.

Ändtligen kan man göra band *på trefaldigt sätt*, om man kan sätta tre särskilta brickor, till den, som står blott, med hvardera af talen på tärningarne och derjemte med ögonens sammanlagda tal. Detta sker t. ex., om han kastar CinqÄss, och kan bin-

da med Ettan, med Femman och tillika med 1 ✝ 5 med Sexan.

Om man binder genom ett enkelt kast, så gäller det 4 points, och 6, om det sker genom Allor. Binder man deremot *på tvåfaldigt sätt*, (se ofvanföre) så vinner man 8 points, och genom Allor 12 points. Man kan äfven binda med allor *på trefaldigt sätt*, hvilket gäller lika mycket som dubbla d. ä. 12 points.

Det är klokt, om man vunnit ett eller två hål med sin lilla Jan, att man utgår ur spelet, i synnerhet om motspelarens spel står väl, d. ä. om han har många brickor i sitt andra bräde, med hvilka han kunde slå dem, hvilka spelaren måste sätta blotta.

Man kan, för att bibehålla sin lilla Jan, icke taga sin huk med våld, om man kastar SexorAll, i stället för FemmorAll. Ty spelets reglor fordra, att man ej bör taga sin huk med våld, eller med brickor, som passa uti motspelarens lediga huk, om man kan intaga den med sina egna brickor, d. ä. om man har 2 brickor, som i anlebning af det gjorda kastet passa uti dens huk, hvilken kastet tillhörer. Man är alltså tvungen att

afbryta, alldenstund man ej har fri passage öfver motspelarens Stora Jans bräde, för att komma till den lilla Jans bräde. Men man får ej förr gå dit in, förr än han ej mer kan göra sin lilla Jan.

Den som afbryter spelet har tärningarne, och gör första kastet på ny räkning.

### g) *Om stora Jan.*

*Den stora Jan* göres uti andra bandet och kallas äfven *de stora banden*, *Kronspelet*, (på fransyska *grand plein.*) Om man gör band på enkelt sätt genom simpla kast, så vinner man 4 points, sker det på tvåfaldigt sätt 8 points, och på trefaldigt sätt 12 points; vinner man deremot genom allor på enkelt sätt markeras 6 points, på tvåfaldigt sätt, 12 points. Man kan ej göra band på tvåfalldigt sätt, om man endast nyttjar en bricka dertill.

Att binda med Allor på enkelt sätt, är, om man endast kan sätta en bricka till den blotta, äfven om man sammanräknar ögonen på båda tärningarne. Man kan äfven göra band med Allor på tvåfaldigt sätt; om man

t. ex. kastar Tres All och binder med 3 och 6. Denna förklaring tjenar äfven för lilla Jan och Bak-Jan.

På det man må förskaffa sig förmån, att göra band på flerfaldigt sätt, så är det godt, om man sätter en blott bricka på en af fälten uti stora Jans bräde, då man endast har att göra detta halfva band, och i synnerhet om motspelaren har inga eller få ögon, hvarmed han skulle kunna nå den blotta brickan, han må kasta hvad han vill. I annat fall måste man göra likaledes, och våga att gifva motspelaren 2 eller 3 blotta brickor. Detta lärer man under spelet.

Om man straxt gör band på tvåfaldigt eller trefalldigt sätt, och brickorna träffa en och samma blotta, så är man dock icke nödsakad, att flytta sig dit. Det är nog, att man ditsätter en efter behag, och af de två andra tager den som man vill, och sätter den på det sätt, som för spelet är beqvämligast. Man tager för att låta gifva sig points, och man låter *slå sig blindt*, eller förhindrar motspelaren att få points, under det man betäcker sig.

Om *Jan* eller *Band* är gjordt, så vinner man, så ofta man kastar och sammanhåller bandet, 4 points genom simpla och 6 points genom allor, och markerar dem. Äfvenså förhåller det sig med lilla Jan och med Bak-Jan; och det är ganska klokt, att, om man ser, att det egna spelet allt för starkt framrycker och motspelarens står ganska väl, man utgår ur spelet; ty annars kunde man blifva enfilerad eller bekomma brutna band framför sig, hvilket förhindrade passagen och gjorde att partiet förlorades, om äfven motspelaren ej vunne ett enda hål. Om man fortfar med spelet, emedan man ännu har 8 points qvar, och spelet redan långt framryckt, så måste man borttaga den sista brickan, som är i Lilla Jans bräde, på det motspelaren ej må blindt slå den, och i det följande kastet göra fulla hål och afgå från spelet. Iakttager man denna försigtighet, så har man dertill den förmån, att, om man kastar Sess Cinque, Sess Quatre, o. s. v., man ej kan sätta sexorna och alltså behåller man sina band och derigenom vinner 4 points för att göra fullt hål.

Har spelaren emedlertid förlupit sig i sitt spel, så måste man fortfara, och då markerar man 2 för Sexorna, som man icke kunde sätta. Men man märke, att man måste bryta band, om man kastar sådana ögon, som man icke kan sätta i sitt bräde, i motspelarens stora Jans bräde, om en fri passage är för att komma i hans lilla Jans bräde. Man måste då taga en bricka från ett af banden, som just träffar detta rum, om man räknar ögonen på en af tärningarne, och sätta i Lilla Jans bräde på det fält, som man uppnår, om man tillsammanräknar båda tärningarnes ögon. Dock måste detta fält vara tomt; ty om en bricka stode der, så skulle man väl slå den, men man kunde ej ditsätta någon annan bricka och följaktligen skulle man icke blifva förbunden att uppbryta spelet.

Man är stundom nödsakad att uppbryta huken, om motspelaren ej mer kan göra sin stora Jan och hans sjette fält, dit dessa båda brickor kunna sättas, är fullkomligt tomt.

Det sker stundom att en spelare enfilerar,

eller att passagen spärras för honom utan att han är skuld dertill; om nemligen kasten äro alldeles emot, och han ej kan göra band.

*h) Om Bak-Jan.*

*Bak-Jan* göres i motspelarens Lilla Jans bräde, hvarest dess brickor vid spelets början stå uppstaplade, om man nemligen gör detta fullt eller tillbinder det; och så länge man bibehåller banden, vinner och markerar man så, som vid föregående Janar. Man kan ej i denna Jan, i händelse man ännu har ett halft band att göra, säga, att man gör band på trefaldigt sätt, om man ännu har sin huk, och om äfven de båda andra brickorna och en af dem från huken skulle rakt träffa det andra bandet. Man binder sålunda endast på tvåfaldigt sätt, emedan ej någon af de båda brickorne uti huken får ensam utgå. Och det sker ofta, om man ej i tid utgått, att man nödgas uppbryta, och att man måste förlöpa de andra brickorna, utan hopp att åter kunna binda dem.

Det är naturligt, om Bak-Jan göres, att motspelaren ej mer har några brickor i det bräde, uti hvilket detta sker. Af denna orsak kan spelaren utbreda sina brickor och i början sätta dem blotta, eller göra halfva band. Hörnbandet är likt de andra; man kan sålunda göra honom för andra gången.

Då alla brickorna blifvit öfverflyttade till detta bräde, så upphäfver man Bak-Jan, och utspelar sig, d. är man tager ur brädspelet de brickor, hvilka passa att flytta, och börjar med de mäst aflägsna. Men det är endast tillåtit att borttaga dem, hvilka man icke kan sätta ej heller att räkna den ena drickan efter den andra, så snart det ej sker för att bibehålla banden.

Den som först bringar alla brickorna ur brädet vinner 4 points, om hans sista kast är simpelt. Är det deremot Allor, så vinner han 6 points.

Då båda spelarne hafva börjat att uppbryta, och det ej mer är något tvifvel, hvilken som först skall utkomma, så plägar den som har det minsta antalet brickor, för att

ej onödigtvis förlänga spelet, med motspelarens tillstånd, endast göra det sista kastet på det man må se, om detta faller simpelt eller med Allor.

### 3. *Om slagna Brickor.*

#### a) Slagna Briekor i stora Jans bräde.

En Bricka kallas *slagen*, *träffad Bricka*, om den ensam, obunden, står på ett ställe, hvilket någon af motspelarens brickor enligt det gjorda kastet, uppnår. Hvarje i stora Jans bräde slagen bricka gäller 2 points, om den slås på enkelt sätt, 4 points, om den slås på tvåfaldigt sätt, och 6 om man slår den på trefaldigt sätt. Om man t. ex. kastar Cinq Tres, så kan man slå med 3, med 5 och med 8 (3+5), om man kan räkna brickor stående på tredje, femte eller åttonde fältet från någon ensam, obetäckt af motspelarens.

Om man slår genom allor på enkelt sätt, så vinner man 4 points, och 8, om det sker

genom dubbeldupletter eller genom allor på tvåfaldigt sätt. Detta andra sätt är, om man t. ex. kastar alla fyror och slår så väl med fyran som med dubbla fyran; och sålunda förhåller det sig äfven med andra doubletter.

Man måste gifva akt, om man icke med ett enda kast kan slå 4 eller flere brickor af dem som motspelaren har stående blotta, så väl uti sin stora Jans bräde, som uti sin lilla Jans.

I stället för att slå motspelarens brickor, kan spelaren, om han räknar ögonen på sitt kast, stanna på sina egna brickor, äfvensom på ett af motspelarens tomma fält, eller på sådane, hvarest denne endast har ett halft band; likväl med det undantag, att man ej stannar vid ett af motspelarens halfva band, om det sker för att gå öfver till Bak-Jan. För detta ändamål måste fältet vara alldeles tomt.

### b) Om slagne Brickor i Lilla Jans bräde.

Det är redan sagdt, att lilla Jans bräde är

det, hvarest brickorna stå uppstaplade vid spelets början. Hvarje bricka, som man uti detta bräde slår genom simpla kast, gäller 4 points, och 6, om det sker genom allor.

Man måste märka, att man uti detta bräde ej kan slå någon motspelarens bricka på tvåfaldigt eller trefaldigt sätt, så vida man ej satt en eller flere brickor i sin stora Jans bräde, hvilket sker, om man haft det stora bandet. Äfvenså förhåller det sig, om man haft lilla bandet eller gjort skor, och man, för att bibehålla det, låtit en bricka öfverflyttas till motspelarens lilla Jans bräde. Från detta fält kan man slå motspelarens bricka på tvåfaldigt eller trefaldigt sätt. Hvarje bricka, som man der slår genom simpelt kast, gäller 8, och genom allor 12 points. Dessa fall äro dock högst sällsynta.

### *c) Om slagna brickor uti Bak-Jans bräde.*

Man kan äfven slå motspelarens brickor i hans första och andra bräde, om han låter det gå derhän, för att göra Bak-Jan, eller blifvit nödgad att spela dem ditöfver för

att bibehålla sitt stora Band eller sin stora Jan, eller till och med sin lilla Jan, och då vinner man lika mycket som uti stora och lilla Jans bräden.

*d) Jan, som intet kan, eller om att slå blindt.*

*Att slå blindt* eller *Jan som intet kan* är ett och det samma.

Man kallar att *slå blindt*, om ett eller annat tal af ögonen träffar motspelarens betäckta fält, d. v. s. sådane som hafva band, men båda tillsammantagne kunna uppnå en blottad bricka. För hvarje sådan bricka, som man slår blindt uti motspelarens stora Jan, vinner man 2 points, om det sker genom simpla kast, och 4 genom Allor. Uti motspelarens lilla Jans bräde vinner man för hvarje blindt slagen bricka genom simpla kast 4 och genom allor 6 points.

Uti detta sista bräde slår man blindt, om motspelarens brickor, på hvilka ett eller annat tal af de kastade ögonen enskilt träffar, äro bundne, men om de uti hans lilla Jans

bräde, på hvilka just dessa ögon tillsammanlagde träffar, äro blotta.

Man betjenar sig äfven af talesättet *Jan, som intet kan*, om huken blir slagen blindt, nemligen genom en bricka, som ej kan ditsättas.

e) *Om Huken.*

Så kallas det sjette fältet uti det andra eller hufvudbrädet. Så länge man ej innehar huken är man utsatt för fara att blifva slagen, om motspelaren redan innehar sin huk och derjemte har flere brickor uti sitt andra eller stora Jans bräde, det må vara band eller blottor. Derföre är det väl, att, så länge man kan, behålla en eller två brickor på det femte eller sista fältet af lilla Jans eller första brädet, hvilket fält man kallar *Borgarevinkeln* eller *Borgarehuken*, på det man må kunna intaga huken, om man kastar sexor.

Den som först intager huken, kan slå motspelarens, och han slår den verkligen, om han har brickor i sin stora Jans bräde, det må vara band eller blottor, och kastar så-

dana ögon, att någon af hans brickor träffar rakt på motpelarens huk. Detta kast gäller, om det sker genom simpla, 4, och genom allor 6 points. Men man kan ej slå motspelarens huk, så framt man icke på sin huk uppstaplat en eller två brickor.

Man bör märka, att om man ännu ej innehar sin huk, och motspelaren ej heller innehar sin, man kan taga den med våld, d. v. s. om man t. ex. kastar Sess Cinq, och dessa tal passa på motspelarens huk, tager man derföre sin egen genom Cinq Quatre; äfven så tager man den genom Tress Äss, om man kastat Quatre Doux, och dessa träffa motspelarens huk. Men man får då icke markera, emedan man ännu icke innehar sin egen huk, och man dess förinnan ej kan slå motspelarens. Det är icke tillåtit att taga sin huk med våld, utom då man ej har några brickor, hvarigenom man kunde frigöra den för sig. Som man ej kan intaga sin huk på annat sätt, än att på samma mån ditsätta två brickor, så kan man också ej flytta dem derifrån på annat sätt än att

flytta

flytta båda på samma gång öfver uti motspelarens bräde, och der göra bak-Jan, och för hvarje bricka man icke kan sätta förlorar man två points. Detta lärer man lätteligen under spelet.

## *Spel Reglor.*

En bricka man vidrört är en spelad Bricka, eller så godt som flyttad, så framt man ej iakttagit försigtigheten och sagt: "Jag vill ej taga den." Den som flyttar illa, kan tvingas att blifva der han står, eller ock att med den enda bricka, hvarom är fråga, gifva de båda tal, hvilka hans tärningskast utvisar.

Om man för andra gågen vinner points, hvilket skall markeras *Bredouille*, och förgäter att markera med tvenne spelpenningar, så kan man sedermera ej markera något *Bredouille-partie*, utan måste endast markera ett hål.

Den som markerar mer eller mindre än han skulle markera, och förgäter att markera de points, som han vinner med sina

eller motspelarens kast, han blifver så väl för det för mycket som det för litet markerade *skickad i skola* d. v. s. den ena markerar de points, som den andra förgätit.

Det händer stundom, att en spelare med flit markerar galet eller gör *bockar*, för att förhindra motspelaren att frånträda spelet, hvilket skulle göra, att han förlorade partiet; och är derföre nödigt att undersöka, om det är vår fördel att vi låta honom fritt göra bockarne, eller markera dem. Detta ankommer på oss och vi måste dervid taga beskaffenheten af vårt spel och af motspelarens nogd i öfvervägande.

Man kan låta motspelaren göra *bockar*, utan att markera dem, eller tvinga honom att markera de points, som han vinner. Om han markerar för sådant han ej vunnit, så kan man nödga honom att åter skjuta sin spelpenning tillbaka, hvarigenom man hindrar honom att ej begå någon bock. Men detta måste ske, innan han kastat å nyo; ty i annat fall angår det ej mera motspelaren.

Det är ej tillåtit att skicka motspelaren i

skola för färre points än som vederbör Spelets reglor bjuda, att man skickar honom i skola för alla den points, som han ej markerat, så att den som gjort bocken kan tvinga den andra att markera dem helt och hållet,

Den som säger: jag vinner 8 points, och endast markerar 6, blifver för de 2 points skickad i skolan; och äfven så blifver den, hvilken säger jag vinner 6 points, och markerar 8, skickad i skolan för de 2 points, hvilka han markerat för mycket.

Om man vill träda ur spelet och har points öfriga öfver de 12, som fordras för att kunna markera hål, så får man ej markera dem, ty annars vore det ej tillåtet att afgå från spelet.

Den som frångår, då han markerat hålet, som han vunnit med sitt kast, och förgätit att demarkera eller borttaga sina points, kan för dessa markerade points ej skickas i skola; emellertid måste han dock demarkera dem, emedan inga points få blifva öfrige för honom.

Om han deremot fortfar med spelet och

ej afgår, och då, när han markerat sitt hål, förgäter att demarkera sina points, så blifver han för dessa markerade points skickad i skola. Om han emedlertid gjort öfver 12, så skickas han i skola endast för dem som han markerat mer än han skulle hafva öfrigt.

Den som vinner två hål och endast markerar ett, får sedermera ej markera det andra, så snart det en gång blifvit kastat. För detta hål kan han ej skickas i skola, ehuru man kan det för alla de points man förgätit att markera med mer än ett hål.

Den som markerar för band, hvilka han hade kunnat göra, men ej gjort, blifver för det som han markerat skickad i skola, och tvingad, att flytta den bricka han vidrört. Om det emedlertid vore fördelaktigt för motspelaren, att han gjorde band, så kan han tvinga honom dertill, och markerar icke destomindre de points för honom, som han sjelf orätt markerat.

Motspelaren kan ej hindra att en bricka flyttas på Jans första bräde, för att hålla lilla Jan, så länge han ännu kan göra sin

lilla Jan; och af samma orsak kan man, för att hålla stora Jan ej flytta någon bricka på det andra stora Jans bräde, att den derstädes skulle blifva stående, så länge han sjelf kan göra stora Jan. Emelertid kan denna passage icke vägras, om den är ledig, för att öfverföra en bricka till lilla Jans bräde.

Man bör ej förr lyfta tärningarne än den som kastat dem sett och nämt ögonen.

De kast, hvilka stadna på brädspelets lister, och de, hvilka ej ligga rätt på brädet, gälla icke.

Om af de båda tärningarne den ena ligger i det ena, och den andra i det andra brädet, så att listen är emellan dem, så gäller ej kastet.

Om en tärning står snedt på en markör, så gäller likväl detta kast.

Går en tärning sönder, så räknas det stycke, hvilket har ögonen upp, och kastet anses godt; ligga deremot de båda sönderspängna sidorna under, och hvart och ett af de båda andra visa hvarje sina ögon, så gäller

kastet icke, emedan man ej spelar med 3 tärningar.

Man får i intet fall sätta hvarken en eller två brickor i motspelarens huk fastän han ej mer har den och ej kan återtaga den. Emedlertid kan man dock, om den är tom begagna detta rum för att gå deröfver eller för att slå.

Om man lemnat huken, så kan man återtaga den med våld eller med ett ordenligt kast. I första fallet måste motspelaren ej mer innehafva sin huk.

Man kan uti Bak-Jan ej förr upphäfva spelet, än alla brickorna äro i detta bräde, så framt det ej sker för att bibehålla band. Ty då kan man med ens sätta ända till listerna och till och med mer än en gång, om tillfälle yppar sig.

Man är förbunden att uti Bak-Jans bräde gifva och sätta allt som kan sättas. Af denna orsak får man alldrig taga en bricka ur Trictrac, om man icke mer kan gifva samma tal, d. ä. om flere ögon kastas, än det finnas fält emellan den bortesta brickan och randen eller listen af brädet.

Den som först kommer ut vinner 4 points, om hans sista kast är simpel, men 6 points, om det är Allor, och han börjar å nyo att först kasta.

## III. *Verkehren.*

### 1. *Om spelet i allmänhet och dess speltermer.*

Till Verkehren fordras samma bräde, brickor och tärningar som vid Toccategli och Trictrac; men några spelpenningar och stifter komma ej här i fråga, emedan ingen markering här äger rum.

Spelet öppnas på samma sätt som vid Toccategli är lärt, och brickornas gång är äfven alldeles lika med hvad vid detta spel blifvit anfördt.

Detta spelets namn, *Verkehren* eller *Verkehrt* (som på Tyska betyder *förvändt*), härleder sig förmodligen derifrån, att dess gång ibland tager en oväntad och ombytlig vändning, och emedan man som oftast genom en förseelse eller ock genom ett olyckligt kast med tärningarna kan få det bästa spel för-

vandladt till det sämsta, och lika så oförmodat kan få ett dåligt spel förbättradt. Ett parti Verkehren tillbjuder emedlertid ett nöjsamt tidsfördrif, och ehuru spelets utgång en och annan gång blott beror utaf en händelse, så gör ändå välspelning ganska mycket dertill, och den, som bäst känner och förstår spelets natur och reglor, skall alltid i längden vinna flere partier, än den, som dermed icke är så grundligt bekant.

Innan man börjar, kommer man öfverens, om man skall hafva 5 *Blottor* ifrån hus, förrän man får göra *Band*, eller om man spelar *fritt Spel;* eller ock *med 5 Band* med eller utan *Junker*. *) Skiljaktigheten af dessa spelsätt skall blifva förklarad nedanföre.

Om man sätter en Bricka ensamt på ett fält, så kallas den *en Blotta*; men om man sätter två eller flere brickor på ett och sam-

*) Om man spelar med 6 Band, så spelar man vanligtvis *med Junker;* men om man spelar *med 5 Band*, så spelas det *utan Junker*. Till detta sednare spelet hörer Storm-Jan.

ma fält, så kallas detta *ett band. Binda* heter således, att sätta ännu en bricka på ett fält, der man förut har en Blotta. *Att bryta Band* kallas, att flytta Brickorne utaf ett band, så att de icke blifva tillsammans.

Så länge som Brickorna äro på motspelarens sida, får man icke binda dem annorstädes än uti huken, som är det 11:te fältet ifrån hus, men sedan man gått öfver till sin egen sida med sina brickor, så kan man öfverallt på denna sida göra band.

*Att slå en bricka ur brädet är*, att enligt Tärningskastet träffa med en bricka på ett fält, der motspelaren har en blotta. Motspelaren måste då upptaga den utslagna brickan, och får icke flytta några andra brickor förr, än han spelt in den utslagna brickan. Det är att observera, att man endast får slå *blottor* ur brädet, men icke *band*.

*Att spela in en utslagen bricka* är, att få sådana ögon på tärningen, som visa på ett *ledigt fält* i den delen af brädet, der man har sitt hus. Med ledigt fält förstås här ett sådant fält, der man icke förut har någon bricka, och der motspelaren icke har band. Men

har motspelaren der en blotta, så anses fältet ändå såsom ledigt, och man slår motspelarens blotta ur brädet med detsamma, som man spelar in sin egen.

Då en utslagen bricka spelas in, så räknas det första fältet till höger uti hörnet eller huset, för *ett*; det dernäst stående andra fältet för 2, det 3:dje för 3, o. s. v. till 6; deremot när man flyttar en bricka ifrån hus, så kommer, som redan sagdt är, det första fältet der brickorna stå, icke med i räkningen, utan räknas det andra fältet för *ett*, det tredje för *två* o. s. v.

Emedan motspelaren icke får flytta sina brickor så länge, som han har en utslagen, så är det förmånligt, att slå hans brickor. Det händer ofta, att han i flere kast icke kan träffa sådana ögon på tärningarna, som han behöfver, för att spela in sina utslagna blottor. Medan motspelaren således blir uppehållen, fortsätter man sitt eget spel, tager nya brickor ifrån hus, och gör det ena bandet efter det andra på sin egen sida. Man bör emedlertid icke sätta för många blottor, i synnerhet om den andra har flere brickor

nära bakom, med hvilka han kan slå dem ur brädet, utan sätter man då hellre sina blottor uppå sina band.

I början af spelet slår man icke gerna en enda blotta, om man icke tillika med detsamma kan göra band med samma bricka, med hvilken man slår. Det tjenar sällan till någonting, att i början slå en blotta med en bricka, om samma bricka strax derpå åter kan blifva utslagen af motspelaren. Men om man blir varse, att motspelaren har många blottor, och att man kan slå 2:ne eller flere blottor på en gång, så bör man äfven i början slå, i synnerhet om man har flere egna brickor eller ock band i bakhåll. Man vinner då alltid derigenom, att man uppehåller den andras spel, medan man med fördel fortsätter sitt eget.

Hvarje spelares ändamål är, om han vill vinna *enkelt partie*, att förr än motspelaren återkomma till hus med alla sina brickor, samt om han vill vinna *dubbelt partie* eller *Jan*, att slå flere af motspelarens brickor ur brädet, än han åter kan spela in igen.

När man kastar dubbletter, så böra de ta-

gas fyra gånger. T. ex. om jag kastar två emmor, så måste jag flytta fyra gånger fem; fdetta kan jag taga antingen med en, två, tre eller fyra brickor, allt efter som jag tycker vara förmånligast, att antingen göra band, eller ock, om det låter göra sig, slå 2 eller flere af motspelarens blottor ur brädet.

När man med sina brickor går öfver ifrån motspelarens sida till sin egen, så räknas alltid det fält med, som är i hörnet på min vänstra sida, eller motspelarens hus, och der han vid spelets början har sina brickor uppstaplade. Om han der har flere brickor qvar, så får spelaren icke sätta dit sina egna brickor, t. ex. om jag får Ässor-All på tärningarne, så kan jag icke gå ifrån huken på motspelarens högra sida till min egen sida, om motspelaren ännu icke gått undan ifrån hus med sina brickor. Men om han har der blott en enda bricka qvar, så kan den slås ur brädet liksom hvaje annan blotta.

Det är redan ofvanföre nämt, att man vid hvarje kast bör flytta sina brickor derefter, som tärningarne utvisa, men ibland låter detta icke göra sig, såsom om man t. ex. i första

kastet i spelets början fått en Cinq och ett Äss, och satt en enda bricka ifrån hus till 6:te fältet derifrån, och om man derefter i nästa kast får Sexor-All, så kan man icke föra någon af sina brickor, emedan den först flyttade brickan borde gå dit der motspelarens hus är, (hvilket enligt det nyss sagda icke går an) och emedan nämde bricka äfven hindrar spelaren att gå ifrån sitt eget hus men sexor. Under spelet kunna flere dylika fall inträffa, att än den ena än den andra spelaren icke kan röra sina brickor, i denna handelse måste man låta gå detta kast förbi, och vänta tills den andra spelat en gång, hvarefter man åter kommer att kasta.

Det är en regel uti spelet, att man måste flytta sina brickor efter hvarje kast, blott dertill finnes en möjlighet, och således äfven då, när det icke är till spelarens förmån, och när han hellre skulle vilja låta kastet gå förbi, utan att föra någon bricka.

Om man på tärningarne får sådana ögon, att man icke på något sätt kan flytta hvarken en eller två brickor, eller hela kastet,

men väl gå med en bricka både efter den ena och den andra tärningens ögon, så måste man alltid flytta brickan efter den tärningen, som visar de högsta ögon. Till ex. om jag kastar fem fyra, och icke på något sätt kan flytta mina brickor, så att jag kan taga både femman och fyran, men väl med en enda bricka kan taga hvilketdera som hälst, så måste jag ovilkorligt taga femman, emedan detta är det högsta. En sådan händelse inträffar ofta emot spelets slut, och i synnerhet när man spelar in en utslagen bricka.

I början af spelet är det bäst att snart göra band i huken på sin motspelares högra sida, äfven kan man sätta dit flere brickor på hvarandra, för att undvika att sätta många blottor, och för att sedan med större lätthet kunna gå öfver på sin egen sida, der man likalededes gör band, efter att först hafva fattat posto i huken.

Då man gör Band på sin egen sida, så bör man vara mån om, att få dem tillhopa eller bredvid hvarandra, emedan detta hindrar Motspelaren, att med sina Brickor pas-

sera öfver dem. Har man sex Band tillsammans, så kan den andra på intet sätt komma öfver dem, emedan en Bricka efter det högsta kastet af en tärning som är sex, icke kan föras längre än till det sjette Fältet derifrån, der Brickan står, och om en bricka således öfverallt möter Band, så kan hon icke gå längre.

Somliga Spelare komma alltid i början öfverens, att spela med 5 Band. I detta Spel får ingen af Spelarne sätta mera än 5 Band bredevid hvarandra. Man kan icke komma förbi sin Motspelares 5 Band på annat sätt, än då man har sin Bricka tätt bakom Banden, och slår en Sexa, hvilket sällan inträffar. Om man Spelar med 5 Band, och får ett sådant kast på Tärningarne, at man icke kan föra sina Brickor på annat sätt, än att man gör der sjette Bandet bredevid de 5, så får man ändå icke göra det. Bryter man emot denna gjorda öfverenskommelsen, så har Motspelaren rättighet att fordra, att man tager upp utur brädet ett band, hvilket han för godt finner; eller ock kan han slå ett band ur brädet.

Om man sätter flere, till och med sju band, som icke äro tillsammans, men hafva tomma Fält emellan sig, så hindrar detta icke Motspelaren, att passera banden med sina bakomstående brickor. Han går med sina brickor på och öfver de Fält, som äro emellan banden.

Sedan man fått 5 eller 6 Band (allt efter som man öfverenskommit, att antingen spela med 5 band eller fritt spel), så flyttar man dem småningom, i mån af sina kast, till höger, och söker att derunder hålla dem väl tillsammans. Till ex. om man spelar fritt spel, och har sex band, så kan man, om man kastar sexor-all, flytta de tvänne yttersta band ifrån venster, till höger, utan att banden derigenom blifva åtskilde; eller om det sista bandet till höger består af 3:ne brickor, och man kastar Sess-Äss, så kan man taga en bricka af detta band, och en bricka af sitt yttersta vänstra band, och dermed göra ett nytt band bredvid de andra. Flere dylika fall yppa sig alltjemnt uti hvart spel, och en öfvad spelare urskiljer dem vid första ögnakastet.

Om den ena spelaren *A* har sina band tillsamman, men den andra *B* deremot endast få eller spridda band, så blir den sednare, som icke kan gå öfver *A's* band, snart genom sina tärningskast nödsakad att sätta flere blottor ifrån hus, och slutligen att bryta sina egna band. *A* måste då, för att ännu mera försvaga *B's* spel, alltid hafva qvarlemnat ett par eller tre brickor bakefter, för att kunna slå *B's* blottor ur brädet, och i synnerhet de, hvilka den sednare efterlemnar, när han bryter sina band, så att *B* icke måtte kunna sätta dessa blottor i säkerhet vid sina nästföljande kast. Tillika bör *A* laga så att *B* snart kan spela in sine utslagna blottor, emedan denne sedan måste sätta ännu flere nya blottor. Till den ändan rycker *A* med sina band försigtigtvis och utan att skingra dem, till höger öfver vallen, uti sista delen af sitt bräde. Om *A* icke har några brickor bakefter *B's* blottor, med hvilka han kan slå de sednare, så bör han qvarlemna ett par eller 3 brickor obundne på sin vänstra sida af brädet. Dessa brickor blir *B* snart nödsakad att slå,

och då kommer *A* med dem åter i bakhåll, efter *B's* blottor. På detta sätt slår *A* alltjemt flera af sin motspelares blottor ur brädet, så att den sednare slutligen kan förlora spelet *dubbelt* eller *Jan*, som nedanföre kommer att vidare förklaras.

När man finner det gynsamt att spela på Jan, så bör man akta sig för *att spela bort någon bricka*, d. ä. att sätta en 3:dje bricka på ett af sina yttersta band närmast huken eller så, att man icke mera kan begagna samma bricka, om man dermed skulle velat göra ett nytt band.

Om bägge spelarne hafva ett godt spel, och sina band tillsammans, så har man föga hopp, att vinna Jan. Då bör man söka att sätta sina blottor i säkerhet, och icke qvarlemna några sådana, när man flyttar sina band. I denna händelse beror det af lyckan, hvilken utaf spelarne först kan komma med alla sina brickor uti den sista delen af brädet som är på hvar och ens högra sida. Spelet vinnes då slutligen af den, som först hinner uttaga sina brickor, hvilket nedanföre kommer att omtalas.

## 2. *Om Junker*,
eller
## Huru man blir slagen ur brädet.

Om man icke i början kommit öfverens att spela utan Junker, så spelas det på följande sätt:

När den ena spelaren har tillfälle, att slå så många af motspelarens blottor ur brädet, att den sednare icke kan få rum för dem alla, då han skall spela in dem, så är *han slagen ur brädet.* T. ex. om jag uti vänstra delen af brädet på min sida, der den andras hus är, har 3 band, och om jag sedan slår ut 3 eller flere af hans blottor, så kan han icke spela in mera än 2 af sina blottor, emedan de öfriga 4 rum äro upptagne utaf mina 3 band och hans hus. Motspelarens tredje blotta blir då öfver, och kan icke komma in uti spelet förr, än då jag antingen bryter ett band, eller ock flyttar detsamma öfver vallen till höger, och detta kallas *Junker.* Men jag bör icke förhasta mig att på nyss beskrifne sätt släppa min motspelare utur Junker (eller inuti spelet), om

jag ännu icke har ett starkt spel; utan bör jag begagna detta tillfälle, då min vederpart är satt ur verksamhet, och jag ensam rådande uti spelet, att flytta mina flesta brickor öfver på min egen sida, der jag gör 5 à 6 band, (allt efter öfverenskommelsen) bredvid hvarandra. Sedan kan jag flytta mina band åt höger, och således låta motspelaren komma utur Junker.

Medan motspelaren är Junker, kan man med mindre fara sätta flere blottor, i fall man icke vill rubba sina band, eller icke vill flytta sina brickor på annat sätt. Men man bör likväl deruti vara försigtig, emedan man ibland genom ett olyckligt kast snart kan blifva nödsakad, att flytta undan sina band, förrän man önskade, och motspelaren sedan kan slå de utsatta blottorna, efter att hafva spelat in sin utslagna bricka.

Om man kommit öfverens, att icke spela med Junker, men den ena spelaren likväl gör den andra till Junker, så äger denna sednare rättighet att slå den förres band ur brädet, medan han spelar in sina utslagna brickor.

### 3. *Huru Jan eller ett dubbelt Partie vinnes.*

I Verkehren går det vanligtvis fortare att vinna ett spel *dubbelt* eller *Jan*, än att vinna det enkelt eller simpelt, så vida spelets läge medgifver att spela på Jan. Dermed går det till på följande sätt:

Om jag spelar på Jan, så måste mitt spel vara väl regleradt, och mina band så tillsammans att motspelaren har svårt att komma öfver dem med sina bakomstående brickor: äfven bör jag hafva 2 eller 3 blottor på den andras sida. Om motspelaren sedan kastar så olyckligt, att han måste sätta den ena blottan efter den andra, eller till och med bryta sina band, och jag sedan slår ur brädet hans efterlemnade blottor till ett så stort antal, att han icke kan få rum för dem alla i den delen af brädet, der han skall spela in dem, så har han förlorat dubbelt, eller Jan. Om motspelasen till ex. har 7 blottor, så är han Jan. Men dessa blottor böra då antingen vara utslagna allihop, eller ock till en del stå uti den delen af brädet, der

hans motspelare har sitt hus (eller på min vänstra sida). Emedan der blott finnes 6 fält, på hvilka han kan spela in, så behåller han den sjunde brickan öfver; denna kan han på intet sätt få inspelt, och kan således icke komma längre uti detta partie, som han dymedelst förlorar dubbelt. Om det spelas utan Junker, så bör jag, innan jag gör Jan, gå undan med mina band ifrån den vänstra till den högra delen af brädet på min sida; men spelas det med Junker, så behöfver jag icke gå undan med mina band, blott jag kan slå så många af motspelarens brickor, som behöfs för att göra Jan.

Om motspelaren i början råkar att slå ut flere af mina blottor, och derjemte är så lycklig att göra det ena bandet efter det andra, så är all anledning att förmoda, det han lätt bör vinna Jan. Men om jag märker detta i tid, d. ä. *innan jag gjort ett band på min egen sida*, så kan jag gifva spelet förloradt, såsom *enkelt*, för att förekomma, att icke förlora *dubbelt*. Men har jag redan tagit ett band, eller ock om jag blott fått ett sådant kast på tärningarne, att jag icke

kan undvika att antingen taga ett band, eller ock sätta ut *Janbrickorna* (d. ä. så många blottor som till Jan erfordras), så får jag icke mera skänka spelet såsom enkelt förloradt, utan måste spela till slut.

### 3. *Om Storm Jan eller Jean Forcé.*

Det är redan ofvanföre anmärkt, att om den ena spelaren gör den andra till Junker, då man kommit öfverens att icke spela med Junker, så äger den sednare rättighet, att slå den förras band ur brädet.

När man således spelar utan Junker, så kan jag sätta min motspelare i den belägenhet, att han emot sin vilja måste göra mig till Junker, och sedan kan jag slå hans band ur brädet. Till ex. om motspelaren har 3 Band i den delen af brädet som är på hans vänstra sida; så uppfyller jag de tvänne lediga fält på samma sidan af brädet med 2:ne af mina blottor ifrån hus; sedan slår jag en eller 2 af motspelarens blottor ur brädet, och sätter på samma gång en eller två af mina brickor blottade i den delen af brädet dit den andra skall spela in sina utslag-

na brickor; då kan han icke undvika att slå mina blottor ur brädet, och med det samma göra mig till Junker. Nu slår jag ut ett af hans band, och sätter åter en eller två af mina brickor på min venstra sida. Dessa slår han äfvenledes ur brädet, och jag slår derefter åter ett af hans band o. s. tills jag slutligen vinner Jan, oaktadt Motspelaren kort förut hade ett ganska fast spel, och sina band tillsammans, så att han trodde sig böra vinna partiet. Detta kallas *Storm-Jan* eller *Jan Forcé*. Ibland kan det hända, att jag måste göra motspelaren till Junker, när jag slår ut hans band, då slår han igen mina band, och på detta sätt slå vi båda hvarandras band så länge tills den ena är Jan; i denna sednare händelse kan jag således lika lätt förlora Jan, som jag kan vinna den.

Om spelets beskaffenhet icke medgifver att spela på Jan, så söker man att vinna partiet enkelt, och flyttar derföre alla sina brickor uti den sista eller högra delen af brädet, på samma sida der man sitter.

Om

## 4. *Om Brickornas uttagning.*

Sedan en spelare med alla sina brickor kommit uti sitt brädes högra afdelning, så börjar han med deras uttagning för att sluta spelet. När man tager ut brickorna, så plägar man uppställa dem uti huken på motspelarens venstra sida, der de stodo, när man började spelet. Vid uttagningen rättar man sig efter kasten; får man t. ex. en sexa på en tärning, då uttager man en bricka från sjette eller sista fältet, *räknadt baklänges eller ifrån höger till vänster på sin egen sida.* Får man ett Äss, så uttages brickan ifrån första fältet till höger eller huken; och så vidare med alla andra kast. Får man allor, så uttagas 4 brickor på en gång. Om man får höga kast, sedan man uttagit de längst bort belägna brickorna, så uttager man de brickor, som äro närmast intill de fält, hvarifrån man eljest enligt kastet skulle taga ut, t. ex. om jag redan har uttagit alla brickor ifrån det sjette fältet, och sedan får sexor på tärningarne, så uttager jag i deras ställe femmor, får jag femmor, så uttagas fyror, o. s. v.

Det är ingen nödvändighet att hvarje gång taga ut två brickor på en gång. Om man enligt kastet kan flytta en bricka uppå ett annat rum till höger, så är detta äfven tillåtet, såsom hörande till spelets naturliga gång. Till ex. om man kastar en sexa och en femma, och har ett band på det sista uttagningsfältet, så kan man taga ut sexan och flytta femman till höger uppå hörnbandet. Det är äfven ingen regel, att vid uttagningen börja med de längst bort belägna brickorna, så vida man icke får de högsta kast, men om man t. ex. kastar Åsser-All, så kan man taga ut 4 brickor ifrån det band, som är uti huken till höger, om äfven de andra banden ännu icke äro uttagna. Men om man kastar de högsta ögon, så måste man äfven taga ut brickorna ifrån de längst bort belägna band; t. ex. om man kastar sexor-all och har 3 brickor uppå det sjette fältet, baklänges räknadt ifrån hus och 2 brickor uppå femte fältet, så måste man taga ut alla tre brickorna ifrån det sjette och en från det femte fältet.

Om man under uttagningen måste efter-

lemna en blotta, och motspelaren råkar att slå den ur brädet, så får man icke vidare taga ut, förr, än man spelat in den utslagna blottan, och med densamma gjort touren omkring hela brädspelet. Men genom ett dylikt uppskof händer det ofta, att man förlorar partiet, om motspelaren under tiden hinner att uttaga sina brickor. Derföre är det bäst, att man icke efterlemnar udda brickor på de band, som äro längst borta, när motspelaren har brickor bakefter, utan bör man heldre vid sina smärre kast, flytta ofvannämde udda brickor till höger, och söka, att under uttagningen få jemna brickor på sina eftersta band. Den utaf spelarne, som först fått ut alla sina brickor, har vunnit partiet *enkelt*; och dermed är spelet slut.

Ibland händer det likväl, att den ena spelaren har uttagit alla sina brickor så nära som på en, och att motspelaren slår denna sista brickan ur brädet. Om nu motspelaren kan uppehålla denna sista brickan med sina band, medan han tager ut de flesta af sina brickor, och sedan kan uttaga de öfriga innan den andra hinner till målet med

sin sista bricka, så vinner den förra spelet. Detta kallas *att vinna på sista brickan.* Man äger rättighet, att sätta 6 band bredvid hvarandra, sedan man slagit motspelarens sista bricka ur brädet; äfven om man kommit öfverens, att blott spela med 5 band.

När man spelar alla sina brickor upp på det sista fältet till höger på sin egen sida, eller huken, utan att taga ut någon bricka, så vinner man partiet dubbelt, eller lika med Jan. Men då bör man ock vara så lycklig, att man hvarken har en bricka för mycket eller för litet, utan att alla brickorna jemnt gå upp på det sista hörnrummet till höger.

STOCKHOLM, 1832.
Tryckt i Thordsonska Boktryckeriet.

Konsten att Spela

# Kort- Boll- Tärnings- och Brädspel, m. m.

eller

*Grundlig Anvisning*

till Billard, Schack, Dam, Toccategli, Trictrac, Verkehren, l'Hombre, Boston, Wira, Whist, Träkarl, Piquet, Reversy, Trisett, Patience, Cassino, Pharao, Rapouse, Vingt un, Mariage, Vive l'amour, Domino, Once et demi, Lotteri, Loup, m. fl.

---

*Öfversättning från Sextonde Tyska Upplagan.*
*Med Tillägg.*

---

Andra Häftet,
Innehållande *Whist, Träkarl, Boston, Wira, och Reversy.*

---

STOCKHOLM,
hos Bokhandlaren W. Lundequist.

1832.

# KORTSPEL.

# WHIST.

Detta spel har först blifvit uppfunnet i England. Man spelar det med en fullständig Fransysk kortlek af 52 kort emellan 4 personer, af hvilka hvar och en erhåller 13 kort. Korten gifvas till venster, ett i sönder, och det sista kortet, som gifvaren erhåller, är trumf. Men han måste genast uppvisa det; ty om han af förseende nedlägger det förtäckt, och inblandar det bland sina öfriga kort, så kan den, som har förhand, straxt utnämna trumf. Likväl får han ej ännu hafva besett sina kort. Har han besett dem, så rådslå sins emellan de båda öfriga spelarne (likväl utan att hafva besett sina kort), om det öfversta af gifvarens kort skall vara trumf, eller om det skall gifvas om igen. Öfverhufvud bör den regeln iakttagas, att man låter sina kort blifva liggande, och icke förr

beser dem, än gifvaren fördelt alla korten. Då Engelsmännen spela detta spel ganska högt, och ofta till 100 och flere guinéer partiet, så spelas det med en ytterst regelbunden stränghet, och enligt betydelsen af ordet *whist* (hvilket på svenska betyder *tyst*).

Skulle derföre någon tillåta sig att genom ord eller häntydningar göra sina kort kända, och vid utspelningeu af ett kort betjena sig af följande ord, såsom t. ex.: Det var en force. Det vore det trettonde eller sista kortet. Ännu har jag qvar en skön Spader, Ruter, och dylike sådane uttryck, så står det i motspelarnes makt att sins emellan rådslå, om deras motspelare, så vida han ej mer kan betjena dessa färger, bör trumfa, eller om det skall gifvas ånyo. Blifver detta sista bestämdt; så gifver samma gifvare för andra gången.

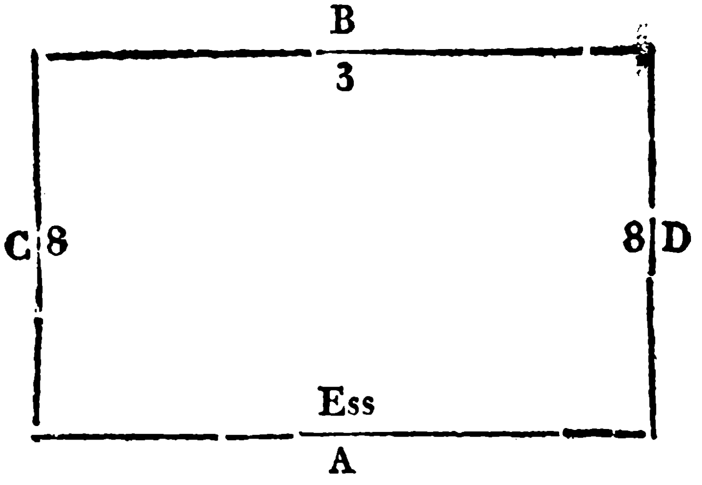
Äfven får ingen, under påstående spel, göra sin medspelare förebråelser; alldenstund spelet härigenom lätt kunde förrådas. Motspelarne kunna i dylikt fall (om de så finna för godt) begära, att korten gifvas ånyo. Alla förebråelser måste derföre sparas till

spelets slut, om man ej vill utsätta sig för bestraffning.

För att afgöra, huru de fyra spelande böra komma att spela med hvarandra, drager hvar och en ett kort ur kortleken. De båda högsta och de båda lägsta spela tillsammans. Den som fått det lägsta kortet, bör gifva kort och får välja plats.

Man föreställe sig efterföljande figur såsom spelbordet, vid hvilket de 4 spelande A, B, C, D sitta efter deras ordning. A har dragit Esset (det lägsta kortet vid en dylik dragning) och väljer derföre plats vid spelbordet samt gifver korten. B är hans medspelare, sitter midt emot honom, blandar den andra kortleken och lägger den förtäckt ned vid motspelarens venstra sida.

C är A:s motspelare på venster hand, och D dess motspelare på höger hand.




I denna faststälda ordning vilja vi föreställa oss de 4 spelande och derefter lämpa underrättelserne om Whistspelet.

---

I båda färgerna följa korten på hvarandra i följande ordning: Ess, Kung, Dame, Knekt, Tia, Nia, Åtta, Sjua, Sexa, Femma, Fyra, Trea, Tvåa. De 4 första korten eller Ess, Kung, Dame, Knekt, äro H*onneurer* eller *Matadorer*.

En *Qvinte* är en serie af 5 omedelbart på hvarandra följande kort i samma färg. En *Qvinte-Major* består alltså af Ess, Kung, Dame, Knekt, Tia. Häraf finner man lätt

hvad som menas med en *Quart* och en *Tertie*.

Tio Points utgöra ett *Parti*. Så många stick eller honneurer man är sin motspelare öfverlägsen, så många points markerar man. Två partier, vunna å en sida, utgöra Roberten.

I England brukas särskilta konstord vid detta spel, af hvilka vi här vilja förklara de förnämsta:

*Finessing* kallas, om man, då en färg utspelas, hvari man har det högsta kortet jemte det tredje från det högsta, föredrager det sistnämda tredje och låter det derpå ankomma, om motspelaren, hvilken sitter i efterhand, har det andra från det högsta. Har han det icke, så har man genom detta försök vunnit ett stick mera, än man i motsatt fall skulle hafva erhållit.

*Forcing* betyder, om man åt sin medspelare eller motspelare utspelar en färg, hvari han har *Renonce*; och han sålunda nödgas eller forceras att sticka med trumf.

*Long Trump* kallas en eller flere trumf, som en af de spelande har på hand, sedan

de andra utspelat sina. — *Loose Card* är ett kort af intet värde, som endast duger att kasta ut.

*Reverse, to play the Reverse* kallas att spela omvändt, t. ex. om man är stark trumf; men är man deruti svag, så spelar man på motsatt sätt.

*See- Saas* kallas, då någon eller båda af Samspelarne har *Renonce* i någon viss färg och vexelvis utspela sådana renoncer åt hvarandra till trumf.

*Score* är antalet af marcerade points.

*Tenace* heter det, om man har det högsta kortet och det tredje efter det högsta, och dervid sitter i efterhand och följaktligen tager de deremellan hörande korten, som finnes i motspelarens hand, om denna färg utspelas.

Allt det öfriga inhämtas ur efterföljande Kapitel.

## Första Kapitlet

1) Om ni (nemligen Spelaren A) har Ess, Kung och 5 små i trumf, så utspelas först Esset och Kungen, i hopp, att de öfriga 6 trumfen måste falla dervid. Spela derpå ännu 1 eller 2 gånger trumf, och märk noga, hvilka kort er medspelare kastar. De färger som B sålunda spelar ut, vill han icke att ni skall spela, och måste ni derföre tro, att han har goda kort i den tredje färgen. Har ni nu Kung, Dame eller Knekt i denna tredje färg, så utspela desamma; ni skall derigenom förstärka eder medspelares färg.

2) Om ni (nämligen A) har Ess, Kung och 4 små i trumf, så spela ut en liten trumf, ty efter all sannolikhet måste en af de båda öfriga figurerna vara i er Medspelares B hand. Händer det nu, att Damen vore på B:s hand; så kan ni draga Trumf tre gånger och följaktligen uttvinga motspelarnes trumf, hvilket icke kunde ske, om ni spelat Esset och Kungen. Skulle eder medspelare B hafva knekten, så blifver för er samma fördel att kunna spela trumf 3 gån-

ger, alldenstund det är att förmoda, att någon af motspelarne C eller D kan hafva Damen.

Motspelaren C skulle spela orätt, om han hade Damen och 2 små, och straxt vågade Damen; sitter Damen med 2 små i motspelarens hand, så skall Damen alltid göra ett stick och derigenom uppstår sålunda ingen skada. Den enda förlust som kan uppstå af detta spel, vore om Damen ensam funnes på B:s hand.

3). Om ni (A antages alltid såsom spelande) har Ess, Kung och 5 små i trumf; Äfven om ni har Ess, Kung, och 2 små i trumf, så bör ni förfara på lika sätt, som vid föregående afdelning blifvit anfördt.

Men skulle Ni, jemte dessa trumf, i en annan färg hafva en god suite, nemligen; Ess, Kung, Dame, och en eller två små, eller Kung, Dame, knekt, så spela ut trumf 3 gång, nemligen Ess, Kung och en liten, i vidrigt fall måste eder talrika färg trumfås.

4) Om Ni har Ess, Kung och en *liten* trumf så akta er att spela trumf, och vän-

ta sådant af eder medspelare B. Då tager ni med Esset, spelar derpå Kungen och dernäst en liten trumf, i den öfvertygelsen att B måtte vara stark i trumf.

Spelar deremot er motspelare ut trumf, så sätt derpå en liten trumf, och lät det komma derpå an, om eder medspelare kan taga detta stick.

5). Om ni ensamt har Esset och Kungen, så utspela dem icke, emedan ni derigenom allt för mycket skulle försvaga eder medspelares B:s trumf, utan vänta dermed, till dess ni kan dermed trumfa en annan färg.

6). Om ni har Kungen, Damen och 5 små trumf, så spela ut kungen, ty ni kan då hoppas, att, om ni derpå spelar ut Damen, kunna taga de återstående trumfen.

Spela derpå ännu 1 eller 2 gånger trumf och märk noga, hvilka färger eder medspelare kastar. De färger, hvilka han kastar, vill han ej hafva spelte och derföre måste ni spela den tredje färgen.

7). Om ni har Kung, Dame och 4 små trumf, så spela ut en liten trumf, ty det är sannolikt att er medspelare har en af de

båda öfriga figurerna, och sålunda kan ni draga 3 gånger och uttvinga de öfriga trumfen. Men skulle ni med eder styrka af 6 trumf, spela Kungen, så löper ni fara, att eder medspelares figur tilläfventyrs må falla, och ni derigenom förlora ett stick mer i trumf.

Men skulle ni jemte dessa trumfen hafva en god suite från Ess eller Kung i en annan färg, så spela först ut Kungen och kommer ni derpå åter till utspel, så drag Damen och derefter en liten trumf, på det ni må upphämta trumfen, och att eder suite ej må öfvertrumfas. Vid dessa kort är det bättre, att förlora ett stick mer i trumf, än att se sin andra goda färg äfven uttrumfad.

8). Om ni har kung, Dame och 3 små trumf, få förfar på lika sätt, som blifvit beskrifvet i föregående punkt.

9). Om Ni har Kung, Dame och 2 små trumf, så spela ut en liten trumf; ty det är troligt, att eder medspelare har en af de öfriga båda figurerna. Och är detta icke händelsen; så har ni likväl icke spelt till någon skada; ni måste då endast icke vidare spela

någon trumf; och vänta till dess sådane åter utspelas af eder medspelare eller motspelare, då ni måste påsätta Damen, och derigenom gifva eder medspelare tillkänna, att Kungen ännu finnes qvar hos er.

10). Om ni har Kung, Dame och en liten trumf, så akta er att spela trumf; utan håll på desamma. Sker sådant af eder medspelare B, så spela ut Damen. Har ni derjemte ej någon annan god färg; att ni önskar komme till utspelning, så spela derpå Kungen; och derpå en liten trumf. Har ni deremot en god suite uti en annan färg, så spela i stället för Kungen en liten trumf, ty ni bör kunna förmoda att eder medspelare, vid utspelningen af eder trumf antingen har Esset eller knekten; och sålunda kommer ni vid tredje trumfningen åter till utspelning, och kan då göra er goda färg gällande.

Skulle eder motspelare C spela trumf, så spela, om ni sitter i efterhand, på kungen, ty ni skall derigenom bringa eder motspelare C i förlägenhet, att han ej vet, om B eller hans medspelare D har Damen. Spelar D dernäst trumf, så pålägg eder lilla trumf, C skall då

i förmodan att Damen må falla hos B, eller att D har Damen, spela på Esset, och genom denna maskering vinner ni eder Dame, hvilken annars skulle hafva gått förlorad för Er.

Skulle eder motspelare D spela trumf, så spela först på Kungen, ty det skall förvilla eder motspelare C, som tror att eder medspelare B har Damen, hvarföre han, om han är i utspel, spelar en trumf; D blifver i samma ovisshet, och vågar derföre knekten, om han har Ess och Knekt; följaktligen erhåller ni stick genom Damen. Har ni nu ej några goda kort i andra färger, så spela ut den tredje trumfen, derigenom åstadkommer ni det goda, att ni bringar eder medspelare B uti efterhand.

11). Om ni har Kung och Dame obetäckte, så förfar enligt anvisningen uti föregående N:o 10. Men skulle ni hafva goda kort i de öfriga färgerna, så spela ut Trumf-Kung och dernäst Damen, ty det är att förmoda, att, då ni är svag i trumf, måste eder medspelare deri vara desto starkare, och följaktligen spelar ni på Trumf till eder fördel.

Att vara stark i trumf kallas, om ni har 5 deraf, de må vara höga eller låga.

12). Om ni har Kungen endast en gång betäckt, så får ni alldeles icke spela trumf, utan vänta till dess andra göra det.

Spelar C derföre Trumf, så är ni viss på er Kung. Spelar eder medspelare B trumf, så måste ni spela på eder Kung, och sedan spela ut den andra trumfen. Spelar D ut trumf, så måste ni våga Kungen, ty det är sannolikt att D hade spelat ut trumf från Esset. Men har ni Kungen 2 gånger betäckt så vore det orätt att våga Kungen.

13). Om ni har Ess, Kung, Knekt och 3 små i trumf, så spela ofvanifrån Esset och Kungen, ty med edra många trumf kan ni hoppas, att Damen kan falla uti andra trumfningen, och då kan ni uti tredje utspelet draga knekten och på detta sätt utmana trumfen. Vore Damen i C:s hand två gånger betäckt, så uppstår dock för er ingen skada af detta trumfspel, ty Damen på denna hand skulle i alla fall göra ett stick. Men vore Damen i D:s hand 2 gånger betäckt, så hade

ni, vid öfvervägandet af följande punkt, spelat er till skada.

14). Om ni har Esset, Kungen, Knekten och en eller två små i trumf, så spela först Kungen, sök derpå att bringa er medspelare till utspel uti en annan färg; förstår han då edert spel, så skall han spela ut åt er en trumf, hvarigenom ni har tillfälle att inpassa Knekten och med den vinna ett stick. På detta sätt kan ni, genom att sedan spela ut Esset, trumfa 3 gånger och utmana de öfriga trumfen.

För er kan genom detta spel ej uppstå någon annan skada, än om Damen uti C:s hand endast vore en gång betäckt, ty är hon två gånger betäckt, så gör hon i alla fall sitt stick, och af ett sådant spel uppstår för er den största fördel, emedan ni kan trumfa trenne gånger.

15.) Om ni har Ess, Kung och Knekten ensamt, så trumfa på samma sätt, som blifvit lärt uti föregående Nummer.

16.) Har ni Ess, Dame, och 2, 3 till 4 trumf, så spela ut en liten trumf, ty det är troligt att eder medspelare B har en af de båda öf-

riga figurerna, och är detta händelsen, så kan ni trumfa 3 gånger. Ingen skada kan ske er genom detta utspel, om äfven B ej skulle äga den påräknade figuren, ty ni blifver i alla fall, med Esset, Damen och en trumf, mästare af trumfen.

Skulle eder motspelare C äfven vara stark i trumf, och spela ut trumf, så vinner ni dem uti efterhand, antingen med Esset eller Damen; utspela derpå en liten trumf, derigenom sätter ni C uti förlägenhet, att han ej vet, om han törs spela på sin figur eller ej, och ni vinner derigenom, om eder medspelare B har Tian, ett stick mera i trumf, men förlorar i motsatt fall intet dervid.

Derföre är det en hufvudregel, att, om B har Damen och 2 små, eller Knekten och 2 små, äfvensom Tian och 2 små, aldrig spela en dylik Figur eller Tian på C:s utspel, utan hvarje gång öfverlemna åt sin medspelare A, om han derigenom kan vinna den utspelta trumfen.

Härvid är likväl att anmärka, att om B har Damen, Knekten och Tian, eller Damen, Knekten och en liten, och derjemte suite

från Knekten och Tian, så måste han spela ut det högsta af denna suite, annars löper han fara, att vid C:s utspel ej vinna något på dessa 3 kort.

Men skulle eder motspelare D vara stark i trumf, så spela på den ringaste trumf. Har nu C ingen hög trumf att spela på, så vinner eder medspelare B sticket, och blifver derigenom tillika förvissad, att hans medspelare A åtminstone har en figur, och kan sålunda, om hans öfriga färger fordra det, straxt derpå utspela trumf med fördel.

17) Om ni har Esset, och 2, 3 till 4 trumf, så spela på samma sätt trumf, som blifvit lärt i föregående Nummer.

18) Om ni har Esset, Damen och en liten trumf, så skall ni göra er skada genom att spela trumf, vänta derföre dermed till dess någon annan trumfar. Gör eder medspelare det, så spela ut Esset, i fall ni icke annars har goda kort, spela derpå ut Damen, och om ni får behålla den, derpå den lilla trumfen. Eder medspelares afsigt måste grunda sig derpå, att han antingen är stark i trumf, eller att han, för sina öfriga goda handkort

skull, önskar få ut trumfen, för att sedan kunna hafva desto friare spel.

Men har ni eljest goda kort uti andra färger, så spela på Damen, och spela derpå ut en liten trumf. Ni vinner derigenom den fördel, att ni vid tredje trumfningen åter kommer uti utspel, och sålunda kan göra edra goda färger gällande.

Spelar eder motspelare C trumf, så kan ni vara viss om edra tvenne stick; skulle ni emedlertid få det första sticket med Damen, och fordra edra öfriga goda handkort, att ni derefter utspelar trumf, så spela ut den lilla trumfen; C kommer derigenom i ovisshet, om han törs spela på Kungen eller icke, och ni vinner tilläfventyrs genom ett dylikt spel 3 stick i trumf.

Skulle deremot er motspelare D spela trumf, så spela på en liten trumf, i den öfvertygelse, att ni derefter med visshet kan göra stick med eder Dame.

19) Om ni har Ess, Knekt och en liten trumf, så akta er att spela trumf, ty ni skall dermed endast vinna ett stick, hvaremot ni

genom eder motspelares utspel har hopp att derpå göra tvenne stick, såsom t. ex:

Om C skulle hafva Kungen och Damen, och först utspelte Kungen, så tag icke Kungen, utan afbida nästa spel, hvarigenom ni då vinner med Knekten.

Skulle D spela Kungen, så kan ni efter edra korts beskaffenhet taga den eller icke, ty den största sannolikhet är då, att han äfven har Damen, och följaktligen måste ni vinna två stick på Esset och Knekten.

☞ Men skulle D deremot spela en liten trumf, så spela eder lilla trumf derpå, i den förmodan, att en figur sitter hos C eller B, och ni derpå må vinna med Knekten.

20) Om ni har Esset och Damen ensamt, så kan ni ej spela trumf, utan måste afvakta att någon annau gör det: men då måste ni inpassa Damen.

Nu händer det, att Kungen är i C:s hand, eller att eder medspelare B redan förut trumfat en färg. Spela i detta fall på Esset, och spela sedan ut B:s rennonce.

21). Om ni har Esset, Damen och Knekten, så kan ni äfven lika litet spela trumf, utan måste afvakta sådant från annan hand. Skulle nu eder medspelare B spela trumf, så spela på Knekten, låt honom derpå vid en annan färg åter komma i utspel. Om B nu förstår edert spel, så spelar han derpå ut trumf, och på detta sätt tager ni Kungen ur D:s hand. Åtminstone kan ni derigenom 3 gånger spela trumf, och får derigenom in edra figurer. A skulle hafva spelat orätt, om han första gången hade spelat på Damen, alldenstund han derigenom icke så tydligt upptäckt sina trumf för sin medspelare B, som han gjort genom att spela på Knekten.

Det är derföre alldeles nödvändigt, att man ger sin medspelare så mycken kännedom om sina kort, som möjligt är; men deremot döljer mitt spel för motspelarne.

Skulle C spela trumf, så spela på Damen. C skall då förmoda, att Knekten sitter i B:s eller C:s hand, och skall derföre, då han åter kommer till utspel, spela ännu en gång

en liten trumf, eller ock skall han ändra hela sitt spel, och spela ut en annan färg.

Skulle D spela trumf, så spela på Knekten, och förfar på samma sätt, som om B hade spelat trumf.

22) Om ni har Ess, Knekt och Tia, så inrätta edert spel på samma sätt som ni i föregående momenter lärt. Märk endast att om eder medspelare B spelar trumf, ni då tager med Esset, och derpå utspelar Knekten.

23) Om ni har Kungen, Knekten och 3 till 4 små trumf, så spela enligt anvisningen N:o 16.

24) Om ni har Kungen, Knekten och 1 till 2 små trumf, så spela enligt anvisningen N:o 18.

Det är emedlertid svårt att bestämma vid Kungen och Knekten, hvilken man bör spela af dessa båda. Ni måste derföre öfverväga detta i betraktande af edra öfriga kort och derefter spela Kungen eller Knekten. T. ex: Om ni har goda kort i andra färger, och eder medspelare B hade utspelt trumf, så

spela på Kungen, och spela derpå, om ni får hem honom, ut en liten trumf.

Ni kan härigenom aldrig spela er till skada, till och med om C hade Damen endast en gång betäckt.

25) Om ni har Kung och Knekt ensamt, så afvakta att någon spelar trumf och förfar för öfrigt enligt näst föregående anvisning.

Om ni har en suite af 3 eller 4 Trumf, såsom t. ex. Kung, Dame, Knekt; Dame, Knekt, Tia, Nia &c., så utspela, hvarje gång ni vill draga trumf, det högsta kortet af denna suite, ty ni skulle maskera er för eder medspelare B, om ni spelte ut det andra eller tredje.

Detta tål dock vid andra färger ett undantag, hvarom nedanföre skall lemnas förklaring.

27) Om ni har Dame, Knekt och 3 à 4 små trumf, och om edra öfriga goda färger fordra att ni måste spela trumf, så förfar, enligt N:o 9.

29) Om ni har Dame, Knekt och en liten trumf, så spela, enligt anvisningen N:o 10.

30) Om ni har Dame och Knekt obetäckte, och derjemte goda kort i andra färger, så spela ut Damen, och derefter, då ni åter kommer tlil utspel, Knekten; dettá skall hafva den goda följd, att ni förstärker eder medspelares trumf, äfven om han endast skulle hafva Tian eller Nian. Förfar på samma sätt, om ni skulle hafva Damen eller Knekten endast en gång betäckt; ty vid utspelning af en figur, tager ni tilläfventyrs Kungen ur C:s hand. Och är detta icke händelsen, så vågar B dock icke, om han har Esset, att dermed öfverspela eder figur, emedan han derigenom skulle göra sig stor skada.

31.) Om ni har Damen och 4 små trumf, eller knekten och 4 små trumf eller Tian och 4 små trumf, så utspela hvarje gång en liten trumf; på det ni må tvinga ut Esset eller Kungen, och derigenom blifva mästare af trumfen.

Att hafva fem trumf, de må vara höga eller låga, kallas att vara stark i trumf. Likväl måste ni med eder styrka i trumf förstå

att

att urskilja, om ni derigenom spelar till förlust för eder medspelare.

32). Om ni har Ess, Dame och Tia, så akta er att spela trumf, ty det är möjligt att ni vid C:s trumfning vinner alla tre trumfen.

33). Om ni har de 5 minsta trumfen och derjemte några goda kort i andra färger, så spela ut trumf. Häruti skall ni åtminstone åstadkomma den förmån, att eder medspelare sättes i efterhand, och följaktligen med två kort gör två stick, då han i mellanhand, endast kunde göra ett.

Det är för öfrigt en regel för er, att, om ni har dåliga kort i färgerna, blott spela till eder medspelares förmån, och ej bry er om edert eget spel.

34) Om ni har 6 smärre trumf, måste ni börja med den lägsta. Ponera, att ni hade Tian, Nian och Åttan, och att en honneu vore uppslagen af eder motspelare C, hvilken gifvit kort; i detta fall, då den uppslagde figuren är för er uti förhand, så utspela först eder Tia. Detta tvingar eder motspelare C,

att på ett ofördelaktigt sätt använda sin honneur, och eder medspelare B kan derigenom komma i tillfälle att välja, om han vill låta den gå eller icke.

35) Om ni har Kungen, Damen, Tian och 3 små trumf, så börja utspelet med Kungen, emedan ni har förhoppning, att Knekten skall falla uti andra ronden; eller ock måste ni vänta till dess eder medspelare åter derpå spelar ut trumf, och sålunda göra inpass från Tian.

36) Om ni har Dame, Knekt, Nia och 3 små trumf, så spela först ut Damen, ty ni kan förmoda att Tian skall falla vid andra ronden, eller vänta till dess ni kan inpassa Nian.

37) Om ni har Knekt, Tia, Åtta och 3 små trumf, så börja med Knekten, för att förhindra Nian att göra ett stick, ty det är sannolikt att de tre figurerna skola falla uti de 2:ne första spelen.

38) Ehuru genom det nu anförda, en säker anvisning att spela trumf blifvit eder lemnad, så kan ni dock ej vid alla tillfällen förfara enligt ofvan anförde reglor, alldenstund ni ej blott bör spela enligt edra eg-

na kort, utan äfven måste rätta er efter eder medspelares. T. ex.:

Om eder medspelare uti en färg har Renonce, så kan ni ej med förmån spela trumf, utan spela ut denna färg, så ofta ni kommer till utspel, och sök att på sådant sätt bringa in hans trumf, ty med eder styrka uti trumf blifver ni i alla fall mästare af spelet.

Äfvenledes om ni ser, att eder medspelare B, spelar på Damen, Knekten, Tian och Nian, utan att dermed sticka öfver, så kan ni med visshet förmoda, att denna färg för andra eller tredje gången skall trumfas af eder medspelare. Om ni derföre sedan kommer till utspel, så spela ut denna färg, på det ni må ge honom tillfälle att använda sina trumf.

Men gör härvid det undantag, att om er medspelare har trumfat en sådan färg och derpå spelar ut trumf, så vill han icke vidare hafva denna färg utspelt af eder, hvarföre det vore orätt af eder, att ytterligare tvinga B att spela trumf på denna färg; ty genom det ytterligare utspelet af trumf vill B visa, att han är stark i trumf. Spela der-

före ut trumf och lemna åt eder medspelare att vidare leda spelet.

---

## Andra Kapitlet.

### *Om Invite eller Bjudning af Kort.*

1) Om ni (jag antager A vara utspelare) spelar ut, så börja med den färg, hvaruti ni har en oafbruten suite, t. ex. Kung Dame och Knekt. Detta är en säker Invite, som alltid har den verkan, att ni sjelf eller eder medspelare i andra färger kommer i efterhand.

Gör uti utspel början med Kungen, på det Esset må falla ur eder motspelares hand, och sålunda edra suite-kort må blifva de högsta.

Har ni 4 eller 5 kort i suite, så börja att spela ut det lägsta, nemligen Tian eller Nian, ty om eder motspelare C har Esset, så skall han ej spela på det, och ni behåller derföre sticket. Ni förorsakar derigenom till äfventyrs, att eder medspelare redan i nästa spel

trumfar denna färg, och att Esset sålunda icke får något stick.

Vid spelning af trumf är det utom all tvifvel nödigt, att de högsta af suitkorten alltid utspelas. Ponera, att det kort eder medspelare B utspelt, bestämde annorlunda. Vore t. ex. det nästföregående eller nästefterföljande kortet till edra suite kort utspelt, så spela ut den minsta trumfen.

2). Om ni har Dame, Knekt och Tia, så är detta äfvenledes en god Invite; men spela alltid ut Damen, och öfverlemna åt eder medspelare, om han vill spela på Esset, om han har det, eller icke.

Genom detta spel tvingar ni ofta knngen att blifva tagen ur C:s hand, så framt eder medspelare icke spelar på Esset, och ni sålunda spelar ut knekten och Tian.

3). Om ni har Esset och 2 till 3 små, så blifver detta en säker Invite; spela då ut ett litet kort; har C Kungen 2 gånger betäck, så skulle han spela orätt, om han ville spela på Kungen. Har nu eder medspelare Damen, så vinner ni 2 stick i denna färg, hvaremot ni annars ej skulle hafva

hållit på Damen, om ni först hade utspelat Esset.

Men har ni Esset 4 à 5 gånger betäckt, och är ni i nödvändighet att spela på denna färg, så spela först ut Esset, af fruktan att det kunde trumfas för andra gången.

Men skulle trumfen på 1 eller 2 när, redan vara utspelt, så spela på förut angifvet sätt, och i detta fall skall ni kunna göra force i denna färg.

4). Om ni har Kung och 2 à 3 små, så invitera med ett litet kort, ty det är att förmoda, att Esset eller Damen, sitta uti eder medspelares hand.

5) Om ni har Damen och 2 à 3 små, så invitera, om edra öfriga kort medgifva det, med ett litet kort, dock blifver detta en dålig Invite, och det är derföre bättre, om denna färg utspelas af någon annan, hvarigenom ni sålunda förr kan hoppas, att göra stick med Damen.

6) Om ni har Knekten och 2 à 3 små, så invitera denna färg med ett litet kort, om ni ej har något i de öfriga färgerna; ty ni kan hoppas, att om 2 figurer falla på en

gång, eder kneckt skall göra stick. Ehuru det är en ganska dålig invite, så är det likväl bättre, än att ni spelar ut knekten, ty om ni äfven, genom knektens utspelning ville visa eder medspelare, att ni har dåliga kort, hvilket utom dess snart nog skall visa sig, så skall ni snart lemna eder motspelare allt för mycken upplysning om edra kort, och dessa skola då rikta hela spelet mot eder medspelare B, och en stor förlust uppstår sålunda genom ett dylikt utspel.

7). Om ni har Esset eller Kungen ensamt uti en färg och derjemte än stark i trumf, så spela bort dessa, och vänta af eder medspelare B; om han finner för godt, att sedan spela ut åt er denna färg.

8). Om ni har en Double Tong från Kungen och Damen, och derjemte är stark i Trumf, så spela ut de högsta; har eder medspelare Esset, så bekommer ni 5 stick i denna färg; har han det icke, så uppstår för eder ingen förlust.

9). Om ni har en Double Tong från Damen och Knekten och derjemte är stark i trumf, så spela ut Damen. Ty har eder

medspelare Esset eller Kungen, så skall han ej taga eder Dame, i den förmodan, att han derigenom må komma i efterhand.

10). Om ni har en Double Tong från Dame och ett litet kort, eller Knekt och ett litet kort, och derjemte är stark i trumf, så spela ut det högsta af dessa båda kort. Ty derigenom åstadkommer ni att eder medspelare kan göra force i denna färg, då ni föröfrigt ringa kunde räkna derpå.

11). Om ni har en Double Tong från 2 smärre kort, och är derjemte stark uti låga trumf, så akta er att utspela denna färg, alldenstund ni genom detta utspel skulle spela figurerna ur hand på eder medspelare, med hvilka han tilläfventyrs skulle hafva gjort 1 eller 2 stick.

12). Om ni har ett Ess Single-Tong och derjemte är stark i trumf, så kan ni med fördel utspela detta Ess, och eder medspelare skall då veta att urskilja, om han kan med fördel låta trumfa denna färg, eller om han har force deri.

13). Om ni har Kungen Single-Tong, så spela ej ut densamma, om ni äfven derjem-

te är stark i trumf, ty ni har det hopp, att om eder medspelare B eller edra motspelare utspela denna färg, kan ni i alla fall göra stick med Kungen.

Om ni har Dame eller Knekt Single-Tong och derjemte är stark i trumf, så spela ut densamma, ty ni skall förstärka eder medspelares kort i denna färg. Hvarom icke, så har ni tillfälle att trumfa denna färg.

15). Om ni har SingleTong af ett ringare kort, och är svag i trumf, så akta er att spela ut ett sådant kort, ty ni skulle ej allenast spela en figur ur handen på eder medspelare, utan ni skulle äfven bringa edra motspelare derhän, att de trumfade er, och derigenom fullkomligen vunne öfverhanden i denna färg.

Har ni ytterst dåliga kort på hand, så att ni löper fara att blifva Schlem, så våga dessa få kort, i förmodan, att denna färg trumfas i nästa utspel.

Öfverhufvud är det icke rådligt att spela ut en SingleTong och ännu mindre en Double-Tong om man ej är synnerligen stark i trumf, d. v. s. har 6 till antalet, ty motspelarne

märka det alltför snart och börja derföre genast att spela trumf, hvarigenom edert spel blifver ganska mycket försämradt.

16). Om ni alldeles icke har några Iuvitekort, så spela ut de färger, hvarpå motspelaren D har gjort Invite; ni utverkar derigenom den förmån, att eder medspelare B kommer i efterhand, och erhåller *Tenace*.

---

## Tredje Kapitlet.

### *Några Reglor, hvilka förtjena att iakttagas vid uppslåendet af Trumf.*

1). Det är alldeles nödvändigt, att man vid hvarje kortgifning observerar uppslagskortet, och märker derpå, när det samma utkommer, ty härigenom kan man ganska ofta med visshet beräkna sitt spel, och förskaffa sig den största fördel.

2). Om ni (nemligen A) har uppslagit ett trumfkort, så qvarhåll detsamma, så länge det kan ske utan eder skada; ty derigenom gifver ni eder medspelare B det tydliga be-

vis, att denna uppslagstrumf ännu förblifver hos er. T. ex.

Ni slår upp Åttan, och hafver dessutom Tian och Nian på hand; kasta då vid trumfspelet först Nian och dernäst Tian. Eller ni uppslår Femman, och har dessutom Sexan, Åttan och Nian på hand; kasta då vid trumfspelet först Sexan, dernäst Åttan och, om ni finner att Sjuan fallit, för tredje gångnn Nian. På detta sätt visar ni eder medspelare att uppslagskortet är ännu i eder hand, hvarigenom han ofta kan draga stor fördel af sina kort, i synnerhet om eder trumf skulle vara den sista. Förfar på lika sätt vid uppslående af högre och lägre kort.

3). Om ni har Kungen till uppslagskort och dessutom Damen och Knekten på hand, så spela, i fall ni måste spela trumf, först Knekten och dernäst Damen, eller:

Om ni har Damen till uppslagskort och dessutom Kungen och Knekten på hand så spela först ut Kungen och dernäst Knekten på det eder medspelare må känna edra kort och derefter rätta sitt spel.

4). Om ni har Esset till uppslagskort, och är dessutom ej stark i trumf, så vänta till dess eder medspelare eller motspelare spela trumf; ponera då, att ni har goda kort i de öfriga färgerna, spela då ut en liten trumf.

5). Om eder medspelare B uppslagit en figur, t. ex. Kungen, och ni har Damen eller Knekten endast en gång betäckt, så spela om ni kommer till utspel, bort eder figur; då ni endast är svag i trumf, skall ni derigenom förstärka eder medspelares kort.

Men vore ni stark i trumf och hade Damen eller Knekten 3 à 4 gånger betäckt, så spela ut en liten trumf på eder medspelares uppslagsfigur, i den öfvertygelsen, att ni är starkare i trumf, än eder medspelare.

6) Om eder medspelare har uppslagit Damen eller Knekten och ni har Esset eller Kungen endast en eller två gånger betäckt, så akta er att spela trumf och vänta sådant af andra.

Men skulle edra öfriga goda handkort tillåta det, så spela ut en liten trumf.

7) Om eder medspelare B uppslagit Tian, och ni har Damen eller Knekten endast en gång betäckt, så spela, enligt anvisningen N:o 5.

8) Om eder motspelare C, på vänster hand har uppslagit Kungen till trumf, så spela ut trumf, så ofta ni kommer till utspel, i den förmodan, att Kungen må tagas af eder medspelares Ess. Men har ni Damen, Knekten och en eller två små trumf, så spela i denna afsigt först Damen, och vill Kungen icke komma, så spela derefter ut en liten trumf, ty har C Tian, så skall hon i alla fall erhålla ett stick; har B deremot Tian, så löper C fara, att ej kunna göra något stick med Kungen.

Emedlertid måste ni vid denna regel hvarje gång rätta eder efter edra öfriga handkort, om trumfspel kan ske till eder fördel eller ej.

Ty hade ni en Single-Tong eller Renonce i någon färg, så skulle ni genom ett sådant trumfspel spela er till skada. Om ni märker, att B har en Renonce, så får ni äfven

i detta fall ej spela trumf på eder motspelares figur.

9) Om C slår upp Damen till trumf, så spela enligt föregående anvisning, i hopp att fånga Damen.

10) Om eder medspelare D, på höger hand, slår upp Kungen, så vänta trumfspel af de andra.

11) Om D slår upp Damen, och ni har Esset eller Kungen, så vänta likaledes till dess andra spela trumf; ponera, att ni hade Esset, Kungen och Knekten, spela då ut Kungen och förfar enligt anvisningen N:o 14 Kap. 1.

12) Om D uppslagit Esset, så får ni i intet fall spela trumf; men ponera, att ni har de 3 öfriga figurerna, så måste ni spela ut Knekten, för att derigenom gifva eder medspelare en vink, att de båda öfriga figurerne finnas hos er.

## Fjerde Kapitlet.

### *Några Allmänna Reglor för Nybegynnare.*

Om ni ej har mer än 2 små trumf, derjemte i 2 andra färger Esset och Kungen, men i den 4:de ingen (har Renonce,) så gör straxt i början så många stick ni kan. Bekänner ej eder medspelare i någon af edra färger, så sätt honom ej i nödvändighet att spela på trumf, emedan sådant alltför mycket försvagar hans spel.

Om hvarje af de mot hvarandra spelande partierna har 5 stick och ni är säker att ur eder egen hand göra 2 derutöfver, så låt ej, genom hoppet om 2 afgörande Trick (eller att göra 8 stick) afhålla er att taga dem, ty om ni förlorar det afgörande sticket, så är skillnaden 2, och eder förlust förhåller sig till den möjliga men osäkra vinsten, som 2 till 1.

Ett undantag vid denna regel är, om man har någon sannolikhet för sig, att derigenom förekomma, att motspelaren ej vinner spelet.

eller och om man sjelf derigenom kan vinna hela spelet. I dessa bägge fall bör man våga något, och låta det bero af händelsen, om man förlorar den afgörande Tricken eller ej.

Är det sannolikt, att ni skall vinna partiet, så våga alltid 1 eller 2 stick, emedan eder motspelare derigenom, att det måste gifvas å nyo, erhåller starkare andel uti spelsatsen, än 1 eller 2 points utgöra, som ni vågar uti närvarande spel.

Har eder motspelare redan markerat 6 eller 7, och ni ännu icke markerat något, och derjemte är i utspel, så är det i detta fall bäst att våga ett eller två osäkra stick, i hoppet att derigenom så mycket som möjligt få spelet lika å båda sidor. Om ni, t. ex., har Damen eller Knekten i trumf, men derjemte inga goda kort uti de öfriga färgerne, så spela ut TrumfDam eller Trumf Knekt. Härigenom blir eder medspelares spel, om han är stark i trumf, ännu bättre; är hans spel deremot svagt, så förorsakar detta honom ingen skada.

Har ni markerat 4," så bör ni vara mån om att få ännu en point, ty detta räddar hälften af satsen, hvarom ni spelar. För att vinna detta ändamål, bör ni vara varsam vid trumfningen, äfven om ni är temligen stark deruti. Har man en Honneur med 3 andra trumf, så kan man redan kallas stark i trumf.

Har ni markerat 9, så måste ni, om ni ock är stark i trumf, ändå ej trumfa, så framt ni märker, att eder medspelare kan taga en eller annan af motspelarnes färger med trumf. Gif honom snarare tillfälle att använda sin renonce.

Har ni deremot markerat 1; 2 eller 3, så bör ni iakttaga ett motsatt förhållande, hvilket äfvenledes äger rum, om partiet står markeradt på 5, 6 eller 7, ty i de begge sistnämda fallen spelar man om mera än 1 point.

Har ni efterhand, och tredje spelaren (eder motspelare D på höger hand) ej har goda kort i den färg, hans medspelare utspelt, så spelar ni, i fall ni ej har någon bättre färg d. ä, om ni sjelf ej äger några höga kort,

hvarmed ni kan få spel, samma färg, som motspelaren utspelt; eder medspelare kommer derigenom i efterhand, emedan tredje spelaren ej äger något i den färgen. Äfven blir motspelaren C derigenom tvungen att oftare förändra färg, hvarigenom uti den nya färgen samma fördel vinnes.

---

## Femte Kapitlet.

### *Ordnings-Reglor för Whist-spelet.*

1) Spelar någon ut ett kort, då ordningen ej är hos honom, så har hvarje af motspelarne rättighet att begära, att det utspelta kortet i detta spel må spelas på, när de behaga, endast ägaren af detta kort derigenom ej blir tvungen att förneka färgen. Eller om någon af motpartiet då är i tour att spela ut, kan han af sin medspelare få veta, hvilken färg, som bör spelas ut. Den begärda färgen bör då spelas ut, i fall att medspelaren har den.

2) Man kan ej förr begära straff för en färgs oriktiga förnekande, än då sticket blif-

vit omvändt, eller då den, som ej bekännt färgen, eller ock hans medspelare, redan spelt ut på nytt.

3) Har någon förnekat en färg, (ej bekännt då han hade den på handen,) så kan motpartiet markera 5 points, och skulle, oaktadt detta straff, den förnekande delen ändå vinna partiet, så gäller det ej, och de få blott markera 9. De 3 points, som således blifvit markerade såsom straff för en färgs förnekande, hafva företrädet framför alla andra points.

4) Om man går ut på Honneurer, så äger den Spelaren, som står på 8, (mer eller mindre,) rättighet, i fall han har Honneurerne, *att säga sig ut.* Men om hans medspelare ropar till honom att han skall säga sig ut, utan att äga Honneurerne, så kan hvarje motspelare begära att det gifves på nytt. Begge motspelarne kunna äfven häröfver gå till råds med hvarannan.

5) Skulle man hafva försummat att i ett föregående Spel säga sig ut på Honneurerne, innan den nya trumfen blifvit uppvist, så får det sedan icke mera ske.

6) Är den nya trumfen redan uppvist, så kunna Honneurerne af det föregående spelet ej mera markeras, så vida man icke dessförinnan anmält, att man haft dem.

7) Fåller någon ett kort uppå bordet, så att det blir sedt, så står det hvarje motspelare fritt, att nämna detta kort, men han bör träffa det rätta, och kunna bevisa, att det blifvit visadt. Nämner han deremot ett origtigt kort, så äger hvarje motspelare rättighet, att en gång begära uti detta spelet, att motspelaren påspelar sitt högsta eller lägsta kort uti denna eller en annan färg.

8) Bekänner någon origtigt, men tillkännagifver det, innan korten blifvit omvände, så äga motspelarne rättighet att begära, att han i den utspelta färgen, (allt efter som de finna för godt,) endera spelar på sitt högsta eller sitt lägsta kort; eller äga också valet att begära det origtigt påspelta kortet när de behaga, då den färgen kommer ut.

9) Vändes ett kort opp vid gifningen, så står det fritt för motpartiet, att bestämma om det skall gifvas på nytt, i fall att ingen sett sina kort. Men har en af de andra

spelarne sjelf varit orsaken dertill, att kortet blifvit oppvändt, så har den valet, som gifvit.

10) Om Esset eller ett annat kort blir utspelt, och den sista spelaren kastar på, innan ordningen är kommen till honom, så kan hans medspelare, han må hafva renonce i den utspelta färgen eller ej, hvarken sticka med trumf, eller taga öfver, om han kan låta gå sticket utan att förneka färgen.

11). Ligger ett kort uppvändt i leken, så bör det gifvas på nytt, undantagande, om det är det sista kortet.

12). Så länge man håller på att gifva, få ingen af spelarne taga upp sina kort, eller se dem. Sker sådant, och det blir origtigt gifvet, så ger samma person för andra gången.

13). Hvar och en bör se till att han fått sina 13 kort. Har han blott 12, och märker det icke, förr än då redan åtskilliga stick blifvit gjorde, och de öfriga spelarne hafva likafullt 13 kort till mans, så är detta spel för den skull ändå icke ogiltigt, och den, som spelar med 12 kort, är underkastad det straff, som i N:o 3 blifvit stadgadt för en

färgs förnekande, om han förnekat densamma.

14). Om någon kastar sina kort uppå bordet, emedan han tror, att han förlorat partiet, och hans medspelare ej vill gifva sig, så hafva motspelarne rättigheten att begära, att hvart och ett af de uppvista korten spelas ut när de behaga, blott så, att icke något förnekande derigenom uppkommer.

15). A och B spela tillsammans emot C och D. A spelar ut Klöfver, B kastar på före Motspelaren C. I denna händelsen äger D rättighet, att spela på förr än hans medspelare C, emedan B spelat utom sin tour.

16). Är någon säker, att ur sin egen hand göra alla stick, så kan han visa opp sina kort. Men om ibland hans kort skulle finnas ett, som ej kan göra spel, och han har visat opp dem, så utsätter han sig derigenom för straffet, att hvarje af hans kort kallas ut, i hvad tid som motspelaren behagar.

17). Så länge Spelet varar, får ingen fråga sin medspelare, om han spelt ut en Honneur.

18). A och B spela tillsammans emot C och D. A spelar ut klöfver, C kastar på spader, B sätter Klöfver-Kung uppå, och D bekänner med en liten klöfver; C tillstår att han har klöfver att bekänna, innan sticket blifvit omvändt. Här frågas det hvad straff som äger rum? B kan återtaga sitt kort, D likaledes, och A och B äga rättighet att tvinga C att spela på sitt högsta eller lägsta kort i den utspelta färgen.

19). Innan ett parti blifvit slutadt, får ingen taga en ny kortlek, så vida ej alla spelare komma öfverens derom.

10). Den som gifvit, bör låta den uppslagna trumfen så länge ligga uppå bordet, tills dess att han påspelt sitt första kort. Mensedan han upptagit denna trumf, och stuckit den ibland sina kort, får ingen mera fråga efter, hvilket kort blifvit uppvist såsom trumf, men väl, hvilken färg som är trumf. Denna regel är fastställd fördenskull, att gifvaren ej måtte nämna ett annat trumf-kort, som eljest kunde hända.

Whist indelas i Robbertar en Robbert består, som förr sagdt är, antingen, af tvenne partier, som blifvit vunne efter hvaranan, eller också af tvenne vunne och ett förloradt parti. En point markeras för hvarje stick, som bolaget får öfver antalet af sex. För 3 figurer, som bolaget tillsammans har i trumf, markeras 2, för 4 honneurer markeras 4 ock för alla 5 honneurerna 5 points.

Den som först markerat 10 points, vinner partiet, hvarvid märkes:

Att om motspelarne, då partiet vinnes, markerat 5 points och deröfver, vinnes en *simpel.*

Om de ej markerat öfver 4 points, vinnes en *dubbel.*

Om de ej markerat öfver 2 points, vinnes en *trippel.*

Om de ej markerat något, vinnes en *qvadruppel.*

Ett vunnet simpelt parti gäller 1; ett dubbelt 2; en trippelt 3; ett qvadruppelt 4.

Att

Att göra *lilla Slam* är att få tolf stick; att göra *stora Slam* är att få alla tretton spelen.

*Robberten* gäller för 3, *Lilla Slam* 3, och *Stora Slam* 6 partier.

Vid Whistspelet nyttjas 4 marker, och markeringen sker enligt följande tafla:

| Ett | Två | Tre | Fyra | Fem |
|---|---|---|---|---|
| * | ** | *** | **<br>** | |

| Sex | Sju | Åtta | Nio |
|---|---|---|---|
| *<br>*** | **<br>* | ***<br>* | *<br>*<br>* |

# TRÄKARL.

Så kallar man Whist, då det spelas af endast 3 personer. Här följas samma reglor, som vid Whist. Fjerde spelarens rum intages af Träkarlen, d. är. af de 13 kort, som enligt Whistspelet borde tillfalla fjerde spelaren, och hvilka nu uppläggas öppna på bordet. Den spelare, som sitter midt emot dessa upplagda kort, anses vara i compagni med träkarlen, hvars kort han äfven utspelar, då ordningen kommer till honom.

Spelarne draga om hvem som skall först gifva kort, och om hvilka som skola spela tillsammans, liksom vid Whist. Den som får lägsta kortet gifver först, och spelar med Träkarlen den första Robberten. Den andra Robberten spelar den med Träkarlen, som fått det andra kortet i ordningen, och den tredje Robberten den som fått högsta kortet.

Den som spelar med Träkarlen är spelare, och de begge andra hans motspelare.

På spelarens fria val beror om han första gången vill gifva för sig sjelf eller för Träkarlen. Korten gifvas och trumf uppslås likasom vid Whist. Härmed öfverensstämma äfven Robbertar, Points, Markeringssätt och Termer.

Stundom, och kanske oftast hos oss spelas dock Träkarl på det sätt, att Spelaren skall hafva förhand i första gifningen, och att han får bestämma om han vill hafva förhand på egen eller Träkarlens hand; äfvensom att vid hvarje gifning förhanden bestämmer trumf, i hvilket fall naturligtvis intet kort slås upp. Hvarje trick markeras med 2 points, 2 honneurer med 2, 4 med 4, 5 med 5. Man går ej ut ensamt på honneurer. Robberten gäller för 3, 4 à 6 partier, efter öfverenskommelse; lilla slam för 4 och stora slam för 8.

Stundom spelar man äfven träkarl, som man säger, med händelser. Dessa händelser äro: 1) om man ej har någon trumf; 2) ej någon målare; 3) alla 4 essen; 4) 5 eller 4 honneurer i suite från esset. Den som har en sådan händelse, anmäler det efter för-

sta utspelet, och vinner derigenom 1 qvadruppel; 5 honneurer räknas för 2 händelser. Mera sällan spelas med händelser öfver bord; då man beräknar sig ofvannämnde till godo, om medspelarne tillsammans ha 4 ess, eller 4 à 5 honneurer.

*Reglor för Träkarl.*

Nästan alla Whistspelets reglor äro lämplige för Träkarl; men de blifva här mera enkla, emedan spelarne se Träkarlens 13 kort, och deraf, samt af de första utspelen någorlunda kunna dömma, huru korten sitta. Vid alla utspel göres afseende på Träkarlens kort, hvarvid följande är att observera:

1). Motspelaren, som sitter till venster om Träkarlen, bör ej utspela en sådan färg, hvari Träkarlen har en betäckt Kung, eller Esset och Damen; utan han bör hällre utspela den färgen, hvari Träkarlen är svagast.

2). Som Träkarlens kort ej äro synliga förr än sedan man fått första sticket in, så söker den spelaren, som är i utspelet, att laga så, att antingen han sjelf eller ock hans medspelare får det första sticket. Har man

Ess och Kung, så utspelas Kungen; är spelaren sjelf i utspel, så spelar han Esset. Har man ej Ess och Kung, så gör man en Invite, så vida man ej har Esset ensamt i någon färg, men i senare fallet spelar man ut detsamma.

3). Har motspelaren till venster om Träkarlen 3 på hvarannan följande Honneurer i någon färg, t. ex. Kung, Dame och Knekt, och Träkarlen kan bekänna dem med mindre kort, så spelar han ut det högsta kortet, t. ex. Kungen. Om spelaren nu äger Esset på egen hand, så sticker han dermed. Har han det ej, så låter motspelaren till höger om Träkarln Kungen passera. I begge fallen blir han underrättad, att jag har forcen i denna färgen, och rättar sitt spel derefter.

4). Har motspelaren till venster om Träkarlen Dam, Knekt och Tia, så spelar han först Damen; har hans medspelare Esset, och Kungen är i spelarens hand, så blir den alltid tagen.

5). Är Träkarlen svag i trumf och motspelaren till venster äfven är svag deruti, men deremot stark i handkort, så spelar den sedna-

re ut trumf, hvarigenom trumfen på spelarens egen hand delas, och motspelaren sjelf sluteligen får spel för sina handkort.

6). Motspelaren till höger om Träkarlen iakttager ett motsatt förhållande. Han spelar ej den färgen hvari Träkarln är svagast. Har Träkarlen små trumf, så underlåter han att trumfa sjelf, utan väntar att det må trumfas från någon annan hand, så att han sjelf kommer i efterhand, och kan taga öfver de trumf, som spelaren äger på egen hand. Särskilta omständigheter kunna likväl göra ett undantag häruti, såsom om Träkarlen och spelaren äga hvar sin renonce, m. m. då det blir nödvändigt att alltid genast trumfa.

7). Spelaren d. v. s. den som spelar med Träkarlen, har en fullkomlig öfversigt af sitt eget spel, och bör genom uppmärksamhet och urskiljning under spelet söka att lära känna sina motspelares spel, och derefter inrätta sitt eget spelsätt. Är han mycket stark i trumf, och tillika i en annan färg, så tager han först ut trumfen af motspelarne, och forcerar sedan med den andra färgen.

8). Har spelaren inga goda handkort, men deremot en olika Renonce på hvarje hand, t. ex, om klöfver är trumf, och han är renonce i hjerter på egen, i ruter på Träkarlens hand, så spelar han ömsom en af dessa färger, och tager dem med trumf.

9). Har spelaren få trumf på begge händer, men i två färger Ess och Kung, och ingen renonce i färgen, så bör han skynda att genast i början göra så många stick han kan få, emedan en af motspelarne, efter att hafva trumfat ut honom, kan förkasta de färger, i hvilka han kan få spel; eller ock kan han sjelf vid spelets slut vara tvungen att kasta dem på en renonce.

10). Det är sällan nyttigt för motspelarne att genast svara på hvarandras inviter, så vida icke detta vore enda utvägen att rädda eller vinna ett spel.

11). Har på båda sidor 5 stick blifvit gjorda, och man är säker på att af egen hand göra två till, så bör man ej låta förleda sig genom hoppet att få alla tre sticken, utan bör man skynda att taga de två, emedan den möjliga förlusten, om man derige-

nom skulle förlora hela spelet, är större än den möjliga vinsten. (Se Whist-Reglorna N:o 5). 12). Har man markerat 4, så bör man vara mån om att få två points till, ty derigenom frälsar man hälften af satsen, d. v. s. i stället för en dubbel, förlorar man då blott en simpel. I detta fall bör man vara varsam med trumfningen, äfven om man i trumf är temligen stark. Samma regel gäller, då man har markerat 8, i fall man märker att medspelaren kan taga någon af motpartiets färger med trumf. Då bör man söat låta honom få använda sin renonce. Har man deremot markerat 1, 2 eller 3, så bör man iakttaga ett motsatt förhållande; äfvensom då partiet står markeradt på 5, 6, eller 7, ty i begge sistnämnda händelser spelar man om mer, än två points och bör således trumfa; ty om man vill vinna flere trick, kan man ej spela så varsamt, som man bör göra, när hela vinsten beror af en enda trick.

---

Träkarl spelas äfven af 4 personer. I denna händelse spela de tre först, som vid dragningen fått de tre lägsta korten; sedan lemnar den sin plats, som spelt ut sin robbert med träkarlen, den andra spelaren i ordningen spelar nu med träkarlen, och den 4:de intager den förstas ställe, o. s. v. Sålunda går alltid den från spelet, som sista gången spelte med träkarlen, till dess att touren gått omkring, och att hvarje spelare spelt sin gång med träkarlen.

---

Man spelar äfven Träkarl på två man hand. Begge spelarne sätta sig bredvid hvarandra och hafva hvardera sin träkarl framför sig på bordet. Men som man då fullkomligen känner hvarandras kort, så är detta spel nästan för enformigt och mera ett slags patience än Träkarl. Det torde likväl vara nyttigt för en nybegynnare att genom detta spel göra sig bekant med spelets gång.

# BOSTON.

Detta spel är Whist, speladt såsom L'Hombre. Spelet och dess benämning har afseende på Englands krig med de Nord-Amerikanska Staterna, dess då varande Colonier.

1). Man drager om platserna som vanligt. 4 kort, ett af hvarje färg, läggas, ett vid hvar sida af bordet. Derefter tagas 4 andra kort, äfvenledes ett af hvarje färg, och hvar och en spelare tager ibland dem ett obesedt. Färgen, som man erhållit utvisar det ställe, som man har att intaga vid bordet, hvaruppå det andra kortet af samma färg ligger.

2). Medan korten gifvas, blandar den som sitter midt emot gifvaren den andra kortleken, och låter den taga utaf som sitter i förhand. Det då blifvande öfversta kortet

vändes upp och utvisar *högsta* färgen; den *andra* är alltid den motsvarande färgen, så att, om Spader är tournerad till högsta färg, så är Klöfver den andra, om Ruter är högst så är Hjerter den andra färgen, och så vice versa.

3). Vid spelets början utsätter hvarje spelare en *Ål*, gällande 96 points, mer eller mindre, enligt öfverenskommelse. Den som vinner ett spel, undfår alltid en ål, som i händelse af Whist delas emellan begge spelarne.

4). Förhand äger att alltid först anmäla om han passar, eller vill ingå i något spel. Dernäst yttra sig de andra spelarne i ordning.

5). Det minsta spelet är liten *Boston* (staden uti hvilken krigsoroligheterna först utbröto). Den som vill vinna detsamma, måste göra 5 stick. Derefter följer liten Misére. Der efter kommer stor *Boston*, som vinnes med 6 stick. Derpå liten *Independence* (oafhändighet), som fordrar 7, och stor Misere, samt sedan stor *Independence*, som fordrar 8 stick, o. s. v. enligt nedanstående tabell

6). *Miserer* äro spel utan stick. Vid Liten Misere får spelaren lägga bort ett af sina kort (det farligaste), och spelar med de öfriga 12, så att han ej får något stick. Vid Stor Misere får han ej lägga bort något kort, utan spelar med alla 13 på samma sätt Vid Petit Misere ouverte (liten upplagd Misere) bortlägger spelaren ett kort, och upplägger de öfriga på bordet, så att de ses af motspelarne, och vid grand Misere ouverte (stor upplagd Misere) skola alla 13 korten på samma sätt uppläggas.

7). Den som whistar, skall i liten Boston taga 3, i stor *B*oston 4 spel, o. s. v. såson nedanstående tabell utvisar,. Om medspelarne ej tillsammans få hem sammanlagd antalet af sina spel, så ansvara de ej gemen samt för bristen, utan hvardera särskilt fö. sin brist; dock får den enas öfverskjutaad spel räknas den andra till godo.

8). *Trumf* bestämmes af spelaren, när de andra passat.

9). Den som stannat för högsta spelet skall yttra sig om han vill spela med eller utan whist (det vill säga i compagni med

någon af spelarne eller ej). De öfriga spelarne äga då anmäla sig att whista, i samma ordning, som de begärt spel enligt N:o 5.

10). Den, som vill spela i färg, har rättighet öfver samma spel framför den, som vill sätta trumf i ofärg, samt den som spelar i högsta färgen framför den som begärt att spela i den andra. I lika färg har förhanden förmonsrätt.

11). När man bjuder öfver, så angifver man ej färgen, och nämner blott då den högre färgen, när någon af de andra spelarne vill spela ett lika högt spel.

12). När man en gång begärt ett spel, är man tvungen att spela det, om man också efteråt skulle finna, att man begärt det för högt.

13). Den som begär ett litet spel, kan ej förr, än han blifver öfverbjuden af någon annan, begära ett högre spel.

14). Alla färger böra bekännas. Dock är man ej tvungen att sticka med trumf, i fall man är rennonce.

15). Om någon origtigt spelat ut, och derigenom visat ett kort, så får medspelaren denna gång ej spela ut samma färg.

16) Om man, sedan ett spel är börjadt, finner att korten äro oriktigt gifna, kan man ej derföre, förneka spelaren sitt spel, så vida han ej sjelf har origtiga kort, i hvilket fall han skall betala spelet och sätta bete.

14) Alla stick böra genast vändas om, och man får blott så länge efterse det sista sticket, tills någon utspelat å nyo.

18) Om spelaren kastar upp sina kort under tillkännagifvande att han förlorat spelet, sätter han en bete, oaktadt man af korten kunde finna, att han skulle hafva vunnit spelet.

19) Om spelaren och whistaren brista i antalet af sina stick, så är spelet förloradt, och den som ej gjort det erforderliga antal stick, betalar spelet till bägge motspelarne och sätter bete. Brista bägge, så få de äfven bägge bete. Somliga bruka uppskrifva en bete för hvarje bristande spel, andra blott en för alla. Likaledes blir den Misere-spelare, som gör något stick, bete.

20) Få bägge spelarne flere stick än de voro skyldige att göra, så räknas öfverspelen

vid betalningen, få de mindre, så betala de underspelen.

21) Honneurer äro Ess, Kung, Dame och Knekt i trumf. Tre af dessa räknas för 2, och alla för 4. Vid Whistningen sammanmanräknas Honneurerne af bägge spelarnes kort.

22) Sedan Ålarne blifvit utdelta åt dem som vunnit begärda spel, börjar utbetalningen af betarne, enligt det deröfver förda protokoll. Den högsta beten går alltid först. Den första beten räknas i simpel färg 8 points, i andra färgen 16 points, och i högsta färgen 32 points högre än ålen. På samma sätt blifver hvarje ny bete lika mycket större än den bet, som omspelas.

23). Ibland alla spelarter är Misere det svåraste. Den spelande måste ej i början spela ut sina minsta kort, utan hellre första gången spela på ett högre kort, emedan man annars, om färgen å nyo spelas, lätt kan erhålla ett stick. Förhand utspelar t. ex. en Tvåa, för att påtvinga Miserespelaren, som är i andra hand, ett stick. Om denne har trean och femman, bör han spela på femman,

emedan femman icke då gör stick, så vida det ej är renonce på en hand. Om någon spelar Misere, så måste motspelarne så sällan som möjligt låta honom komma i efterhand, emedan det är ganska lätt att undvika att göra något stick, om man ständigt får blifva i efterhand.

19) Så snart ett stick blifvit omvändt, och man är färdig att å nyo spela ut, kan påspelningen på detta stick ej mera ändras. Innan detta skett, får man utbyta det oriktigt påspelta kortet; dock får man då ej mer taga öfver sticket, i fall man har mindre kort i samma färg. I allmänhet får ett kort, som en gång är ur handen, ej mera återtagas.

20) Om en af motspelarne skulle visa ett eller flere kort innan spelets slut, så anses spelaren hafva vunnit sitt spel (såvida ej denne redan förut visat sina kort,) och den motspelare som visat korten, är skyldig att ersätta den afgående beten.

*Tabell.*

*utvisande Spelens ordning och betalning-sättet.*

(NB. Det första antalet points gäller simpel färg, det andra den andra, det tredje den högsta färgen.)

| | gör spel | vinner points |
|---|---|---|
| Liten Boston | 5 | 5, 10, 20. |
| — med Whist | 8 | 8, 16, 32. |
| Liten Misere | o | 48. |
| Stor Boston | 6 | 12, 24, 48. |
| - med Whist | 10 | 18, 36, 72. |
| Liten Independance | 7 | 18, 36, 72. |
| — med Whist | 11 | 24, 48, 96. |
| Stor Misere | o | 96. |
| Stor Independance | 8 | 24, 48, 96. |
| — med Whist | 12 | 36, 72, 144. |
| Liten upplagd Misere | o | 150. |
| Liten Philadelphia | 9 | 36, 72, 144. |
| Stor upplagd Misere | o | 300. |
| Stor Philadelphia | 10 | 48, 96, 192. |
| Souveraine | 11 | 72, 144, 288. |
| Stor Souveraine | 12 | 108, 361, 432, |
| Concordia | 13 | 162, 324, 648. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Om tvenne medspelare tillsammans få 13 spel, betaläs serskildt för slam | 48, | 96, | 192. |
| För hvart spel som vinnes, betalas Codillen med | 2. | 4, | 8. |
| hvar honneur med | 1, | 2, | 4. |
| och hvart öfverspel med | 1, | 2, | 4. |
| Då spelet förloras, betalas hvarje underspel, utom det första, med | 1, | 2, | 4. |
| Om en spelare tager hem alla sina stick i suite, eller efter hvarandra, får det namn af Cinq och betalas med | 2, | 4, | 8. |

Men betalar aldrig mindre än jemna tiotal. Om ett vunnet spel t. ex. utgör 65 eller 66 points ända till 69, betalas det med emna 70. Utgör det deremot 61 ända till 64, betalas det blott med 60.

Om Beten, som omspelas vinnes af 2:ne medspelare, och ej kan delas itu i jemna 10 tal får spelaren 10 mer och Whistaren 10 mindre. T. ex. af 110 får spelaren 60 och Whistaren 50.

Om ingen af spelarne begär att få spela något af ofvannämnde spel, så brukar man stundom spela *Misere generale*. Den som dervid får de mesta sticken, sätter bet; få två ett lika antal, sätta de hälften hvarje; är det någon som ej bekommer ett enda stick, så vinner han beten. Derföre spelar den som sitter i efterhand, äfven om han ej har 5 säkra stick, dock Boston, emedan han måste frukta, om han passar, att han bekommer de flesta sticken uti Misere general, och sålunda blifver bete.

# KÖP-BOSTON.

Köp-Boston, eller Boston på 3 man hand, är icke något eget slags spel, utan blott en variation af Boston, eller, på sednare tider, äfvenväl en blandning af Boston och Wira.

Man spelar det på flere sätt. Man kan t. ex. uttaga en färg ur leken, och spela med de öfriga 3:ne färgerna som vanlig Boston. Eller ock kan man uttaga blott vissa kort af den 4:de färgen, och behålla de öfriga att köpa af.

Ett vanligt spelsätt är, att hvarje spelare undfår ett kort; det understa, som blir öfver, lägges opp, och utmärker högsta färgen. Är detta kort t. ex. hjerter, så är ruter den andra färgen. Den af spelarne, som fått sexan i högsta färgen, äger då rättighet att, om han vill, och tror sig derigenom kunna vinna något, tillbyta sig det uppslagna kor-

tet. Eller ock kan denna rättighet tillhöra förhanden. Derefter skall hvarje spelare af sina 17 kort bortlägga 4 och sedermera börjas spelet med att begära Boston, Liten Misere, Stor Boston, o. s. v. i den vanliga ordning, som i det föregående blifvit anvisadt.

Sedan Wira uppfunnits, har Köp-Boston fått mera likhet med detta spel. Man gifver nemligen på samma sätt som vid Wira, åt de 3:ne spelarne 13 kort hvardera, så att de 13 öfriga bli talon, ur hvilken den som begärt högsta spelet sedermera först, och hans motspelare sedan få byta. Spelen begäras sedan på samma sätt som vid Boston, dock bruka några dertill äfven lägga tournespelen. Ålar, betalningssätt och betar äro som vid Boston.

Att vid Köp-Boston ingen whist kan komma i fråga, förstås af sig sjelft, utan tagas alla spelen solo. Reglorna för välspelningen bero på det olika spelsätt som väljes. Spelas Köp-Boston i likhet med Wira, blifva reglorna till en del desamma, som nedanföre vid Wiraspelet äro anförde. Spelas det åter

efter ofvan beskrifne method med 17 kort och bortläggande af 4, kunna för bortläggningen anföras följande reglor:

Om man tror att man sjelf blir spelare, så bör man naturligtvis kasta de kort, som minst kunna bidraga till spelets vinnande; d. v. s. de högsta eller de som hindra Renonce i fall man ämnar spela Misere; eller de lägsta och som ej hafva suiter, i fall man ämnar spela andra spel. Har man deremot sådane kort, att man ej tror sig blifva spelare; så bör man söka behålla sådane kort, som möjligtvis kunna göra spelaren bete. Detta blir likväl i de flesta fall en lyckträff, emedan, då korten kastas, man ännu ej vet, hvilken som blir spelare eller vid hvilket slags spel han kommer att stanna. Dock bör man i intet fall kasta bort tvåorna för möjligen blifvande Miseres skull, så vida man ej dertill har desto giltigare skäl.

Sedan Wira blifvit ett så allmänt spel, kommer Köp-Boston hädanefter mera sällan i fråga.

# WIRA.

Detta spel är en Svensk uppfinning och har erhållit sitt namn af ett jernbruk i Sverige, der man först börjat spela det. Nu finnes det ej någon stad eller provins i riket, der Wira icke spelas.

Wira är en sammansättning af L'Homber Whist och Boston. Det spelas af 3 eller 4 personer, men i sednere händelsen är en af spelarne alltid tourvis ur spelet, så att det hvarje gång endast spelas af 3:ne personer. Till Wira fordras tvenne kompletta körtlekar. Med den ena kortleken gifves och spelas, medan man med den andra gör färg. Lekarna ombytas för hvarje gifning.

Korten gifvas, likasom i Whist och Boston, från venster till höger, till dess alla tre spelarne hvardera erhållit 13 kort. De öfverblefna 13 korten, som utgöra Talongen

läggas midt på bordet, och äro att köpa eller byta utaf.

När korten på förenämnde sätt blifvit gifna, så yttrar förhand, om han vill begära något spel, eller passa; de andra spelarna begära eller passa derefter i tour. Den som begär högst, får behålla spelet, hvarom nedanstående Spel-Tabell vidare upplyser. Begära tvenne spelare lika spel, så får den som sitter i förhand spelet.

Ordningen, i hvilken Spelen följa på hvarandra', visar följande

*Tabell.*

6 Spel med Köp.
6 D:o Tourneé.
Liten Misere med köp.
7 Spel med Köp.
7 D:o Tourneé.
Gasque på ett kort (8 sp. eller lit. Misere.)
Stor Misere med köp.
8 Spel med köp.
8 D:o Tourneé.
Gasque på två kort (9 sp. eller st. Misere.)
9 Spel med köp.

Gasque på 3 kort (10 spel.)
10 Spel med köp.
Gasque på 4 kort (11 spel.)
6 Spel Solo.
Gasque på 6 kort (12 spel.)
Gasque på 5 kort (12 spel.)
Solo liten Misere.
7 Spel Solo.
Solo stor Misere.
Spel Solo.
Solo liten Misere ouverte.
9 Spel Solo.
Solo stor Misere ouverte.
10 Spel Solo.
Solo Liten Misere ouverte royale.
11 Spel Solo.
Solo Stor Misere ouverte royale.
12 Spel Solo.
Gasque på 13 kort. (Wira)
13 Spel Solo (Solo Wira.)

*Begär.*

Om man begär ett köp- eller bytes-spel, t. ex. 6 spel, 7 spel o. s. v. och de andra

spelarne passa, så att man får behålla det, så nämner man den färgen som skall blifva trumf. Derefter bortlägger man ur handen så många kort, som man ämnar byta, och tager i deras ställe lika många andra ur talongen. För att spela 6 spel med köp, bör man på hand hafva erhållit sådane kort, att man med säkerhet kan räkna på 3 à 4 spel, så att, om utur talongen köpes ett par eller trenne trumf till, eller ock två trumf och ett force-kort, man kan hoppas att vinna spelet. Till de ännu högre spelen (7, 8, 9 spel etc) bör man äfven äga högre entrée- eller handkort (kort, som man fått vid gifningen). Ofta får man äfven anledning att begära ett spel med mindre entrée-kort, om man har skäl att förmoda, att höga kort finnas i talongen; eller om den ena af motspelarne begärt lilla eller stora Misere, och den andra passat.

Sedan spelaren bytt ur talongen, byter den motspelaren, som sitter till venster om honom på samma sätt, och sist den tredje spelaren. Huru många gånger spelaren får byta, se nedanföre under rubriken: Beter.

## *Misere.*

Vid *liten Misere* med köp, bortlägger man alla sådana kort, med hvilka man möjligtvis blir nödsakad att taga öfver eller få spel. Sedan tager man i deras ställe lika många ur talongen. Derefter bortlägger man ännu ett förtäckt kort, och spelar med de återstående 12 på det sätt, att man undviker att få något spel. Får man ett eller flere, så sätter man bete och betalar spelet. *Stor Misere* spelas på samma sätt, blott med den skillnad, att man ej bortlägger något kort, sedan man bytt ur talongen.

Man bör vara varsam att begära *Misere*, emedan detta kan föranleda motspelarne att begära Gasque eller Wira, som kan vinnas af den anledning, att i talongen förmodligen finnas stora kort, emedan en af spelarne har de små korten, hvilket han derigenom yppat, att han begärt Misere. Har man endast små kort och deribland i synnerhet tvåorna, i de färger, hvaraf man har mest, så säger man *Solo liten* eller *Solo stor Misere*, (Se nedanföre under Solo.)

### *Tournée.*

Detta är en spelterm, lånad från l'Hombre. Vid Tournée uppvänder spelaren det öfversta kortet i talongen. Detta uppvända kort tillkännagifver den färg, som skall blifva trumf. Derefter bortlägger spelaren de kort utur handen, som han anser icke vara tjenliga till sitt spel, och tager i deras ställe lika många ur talongen. Med spelet fortfares sedan på samma sätt som vid *begär*, och bör spelaren göra så många spel, han begärt Tournée på. Man säger Tournée, när man har goda handkort i flere färger. Huru många gånger spelaren får tournera, och när motspelarne få göra det, se nedanföre under rubriken: Beter.

### *Gasque.*

Gasque (rättare Casco) är äfven ett lån ifrån l'Hombrespelet. Gasque kallas, då man behåller ett eller flere af sina egna kort och bortlägger de öfriga, sedan lägger man till de behållna korten hela talongen, utnämner trumffärgen, och ecarterar så många kort, som man behållit af sina handkort.

Vid Gasque på ett kort, skall spelaren göra 8 spel eller ock lilla Misere; vid Gasque på två, 9 spel eller stora Misere; vid Gasque på tre, 10 spel; vid Gasque på fyra, 11 spel; samt vid Gasque på fem och sex, 12 spel.

Gasque på fem är högre spel än Gasque på sex; emedan det är svårare att utvälja sig 12 spel ibland 18 kort, än ibland 19.

*Solo.*

Solo säges, då man vill entamera ett spel utan att tillbyta sig några kort ur talongen, och blott spela med de kort man fått vid gifningen. De begge andra spelarne byta då ur talongen uti den ordning de sitta från spelaren, och sedan spelar man på samma sätt som vid förutnämde spel.

Sololiten och solostor Misere, spelas på lika sätt som Liten och Stor Misere med köp, men utan att spelaren får tillbyta sig några kort ur talongen.

Några bruka äfven spela Solo Misere ouverte både liten och stor, d. v. s. både

med och utan att bortlägga något cacheradt kort, och sedan första utspelet är gånget, så utbreder spelaren alla sina kort på bordet. Misere ouverte Royale är ett annat slag, då alla tre spelarne upplägga sina kort. Äfven detta spelas alltid endast solo, i hvilket sednare fall det förstås att motspelarne, som vid andra solospel, först byta kort ur talongen.

I Solospel bör man ej göra sig för mycken räkning på Ess och Kungar i de tre färgerna, som ej äro trumf, emedan det hos motspelarne hörer till välspelningen att söka skaffa sig renoncer vid ecarteringen.

## *Wira.*

Wira är en Gasque på 13 kort, då spelaren sammanblandar hela talongen med sina handkort, och har således 26 kort att välja utaf. Han ecarterar 13 kort, och bör för hvarje återstående kort göra ett stick. Man kan äfven begära Solo 13 spel, som då kallas Solo Wira, men hvilket nästan aldrig inträffar.

*Betalningen för Spelen.*

Som hufvudsakliga vinsten eller förlusten i Wiraspelet består i beterne, så är den egentliga betalningen för spelen så mycket enklare, och kan inskränkas till följande:

Alla Köp-spel, betalas med 1 fisch
Alla Tournée och Solo-Spel med 2
Wira betalas med 8

För Gasque-spel betalas lika många fisch, som de kort, på hvilka man spelat Gasque, med undantag af Gasque på 5, som betalas med 6, och Gasque på 6, som betalas med 5.

Denna betalning är beräknad efter enkel färg. För andra färgen betalas dubbelt och för den högsta fyra gångor så mycket.

Några bruka för högre Miserer betala mer än för andra Köp- och Solo-spel, så att blott liten Köp-misere betalas med 1, och liten Solo-Misere med 2 fisch; men stor Köp-Misere med 2 fisch; stor Solo-Misere 4 fisch, Solo Liten Ouverte 6, stor d:o 8, Solo liten Ouverte Royale 10, och stor d:o 12.

Andra beräkna betalningen efter peints, hvilka sedan reduceras till fisch, hvilket dock

ej tjenar till annat än att göra saken mera invecklad, i det det icke ger något annat resultat, än den anförda enkla beräkningen.

Då man nödgas köpa om, och sedan förlorar spelet, skall man betala det dubbelt, vinner man det, så erlägges ej å någondera sidan betalning. Då man tournerar om, betalas efter samma princip; men här rättar betalningen sig efter den färg,) som hvarje gång slås upp.

*Om Beter.*

1). Wiraspelet tyckes nästan gå ut på att uppbringa beter. Spelet börjar med sådane, och storheten af dessa entrebetar (de kallas äfven **ålar**, emedan man ursprungligt brukat insätta ålar, likasom vid Boston) beror på öfverenskommelse. Merändels börjas de med 16 à 24. De betar som sedan sättas under spelet, ökas alltid med en fisch, utan afseende på den färg hvari spelas, så att, om ålen är 16, blir första beten 17, andra 18, o. s. v.

2) Om spelaren gör ett underspel, eller i Misere ett spel, får han en enkel bete. Men

får han mer än ett underspel, eller i Misere mer än ett spel, så säges han få Codille, och sätter 2:ne beter, hvilka vanligen sammanslås till en, hvilken då blir dubbelt så stor, som hvardera af de tvänne enkla eljest skulle ha varit.

3) Vill spelaren, för att förekomma Codille, innan något kort blifvit utspelt, lägga sig för en bete, så har han dertill rättighet.

4) Vid köpspel är bytningen af kort för spelaren ej inskränkt till blott en gång, utan om han ser sig ej kunna vinna genom första bytningen, så får han byta en gång till; hvaremot han dock får en bete. Förlorar han sedermera spelet, så att att han får ett underspel, så sätter han derföre 2:ne beter (hvilka bruka sammanslås), och gör han Codille (får flere underspel) sätter han ytterligare 2:ne beter (hvilka ock sammanslås), så att af ett dylikt spel 5 beter kunna uppstå, af hvilka en brukar skrifvas enkel och 2 dubbla. Detta kallas Omköpsbete.

5) I Tourné förhåller det sig på samma sätt. Den som ej ser sig kunna vinna med

första tourneringen, får deremot att han sätter en bete, tournera om, hvilket kan repeteras så länge talongen räcker, då hvarje följande bet alltid blir dubbelt större än den föregående. Förloras sedermera spelet, blir beten derföre dubbelt större än nästföregående, och codille-beten lika stor med den föregående. Detta kallas Touromatte. Härvid bestämmes trumffärgen alltid af det kort som hvarje gång slås upp. Om spelaren ej vill tournera om någon gång, utan lägga sig bete, så kan en af de andra spelarne, som förut passat, tournera om.

6) Enligt ofvanstående skulle betarne genom sammanslagning af Codiller, omköpsbetar etc. kunna uppgå till alltför stor höjd. Derföre öfverenskommer man vanligen att betarne ej få sammanslås längre än till 100, samt, sedan de uppnått denna höjd, alltid skrifvas enkla.

7) Först skola ålarne bortspelas, och sedan börja betarne. Dock brukar man vanligen blott bortspela första ålen, och sedan straxt gå till betarne. Bland dessa skall alltid den högsta bortspelas först.

8). Man kan sällan bortspela alla beterne, hvadan detta ej kan blifva någon gräns för spelets slut. Man öfverenskommer derföre vid spelets början, antingen om att spela vissa timmar, eller också tills ett visst antal spel blifvit vunne. De öfverblefna beterne delas emellan spelarne. För att vara berättigad att deltaga i en sådan delning (att vara delmässig), fordras att hafva satt ett visst antal beter, vanligen 3 eller 4 utom omköp och codiller, samt att åtminstone en gång hafva begärt Wira. Delningen tillgår så, att hvarje spelares beter särskilt summeras, och dessa särskilta summor adderas ihop till en hufvudsumma (delningssumma). Denna divideras med de delmässiga spelarnes antal, quoten utvisar huru mycket hvar och en bör hafva. Är summan af någons beter större än sistnämde tal, så betalar han skillnaden till den, hvars beters summa är mindre.

*Ordnings-Reglor.*

1). Man behöfver ej straxt specielt uppgifva hvilket spel man begär, blott arten. Man behöfver t. ex. ej genast säga Gasque

på 2, utan blott Gasque, ej Solo 7, utan blott Solo. Om de andra spelarne passa för ett sådant begär, kan man sedan efter behag determinera sitt spel till Gasque på 1, 2, 3, o. s. v.; eller Solo 6, 7, 8, o. s. v., äfvenväl till Solo Misere. Men om man blir öfverbjuden af de öfriga spelarne, och ej vill passa, så är man skyldig att genast determinera sitt spel. Om någon säger: Jag begär, menas alltid dermed 6 spel med köp; liksom om någon i allmänhet säger Tournée, menas dermed Tournée på 6.

2). Efter slutad gifning bör gifvaren alltid räkna talongen, ty om den sedan befinnes oriktig, straffas han med en bete, såvida det under bytningen observeras. Men om det ej observeras af den som sist byter, och som således genom sin försummelse att räkna efter får oriktigt antal kort, så är det denne som sätter beten, och gifvaren är fri.

3). Så snart gifningen är slutad, bör hvarje spelare öfverräkna sina kort. Försummas det, och någon under spelet befinnes hafva ett origtigt antal, så sätter han bete.

4). Om man finner, att något kort fattas i leken, eller att tvänne lika kort äro der, eller om under gifningen ett eller flera kort finnas upp- och nedvände i leken, så gäller ej detta spel, utan det gifves på nytt af samma gifvare.

5). Den som är spelare byter först ur talongen, derefter den som sitter till venster om honom, och sist den som sitter till höger om spelaren.

6). Om någon byter oriktigt, så att han efter bytningen (ecarteringen) har mer eller mindre än 13 kort, så gifves det ånyo, och den som begått förseelsen sätter bete. Om det origtiga i bytet observeras innan korten ännu ej äro besedda, så får det rättas utan någon slags påföljd.

7). Om någon ser i talongen förr än man börjat byta, eller under bytningen på ett kort, som ej tillfaller honom, så sätter han bete, och det gifves på nytt.

8). Om några kort blifva öfver i talongen, sedan alla bytt så mycket de önskat, så äger ingen rättighet att se dem.

9). Ingen äger rättighet att se på de kort han kastat, sedan första sticket blifvit omvändt.

10). När spelaren bytt, och det är motspelerens till venster tour att byta, får ej den andra motspelaren i efterhand, hvarken genom ord eller åtbörder antyda att hans medspelare bör passa för bytningen och öfverlemna den åt sig, vid äfventyr att han sätter en bete; och att spelaren vunnit spelet.

11). Om, vid ett bytesspel, spelaren uraktlåter att nämna trumffärgen innan han besett de ur talongen bytta korten, så sätter han bete, och det gifves på nytt.

12). Om spelaren visar sina kort med påstående att han vunnit sitt spel (eller som man säger: kan lägga upp det), men motspelarne dock se någon möjlighet att det kan förloras, så bör denna tvist naturligtvis afgöras derigenom att spelet spelas till slut. Men om någon af motspelarne visa upp sina kort, med påstående att spelet är förloradt, och det likväl finnes något möjligt fall, i hvilket spelaren kan vinna det, så får den motspelare som begått förseelsen, sätta en

bete, och spelaren anses hafva vunnit, utan att det är af nöden att spela igenom spelet till slut.

13). Om blott ett protokoll föres öfver betarne, bör den som förer det, vara mycket sorgfällig att riktigt uppteckna allt. Vanligen och i synnerhet vid högt spel, brukas dock ett protokoll föras af hvardera af de 3 spelarne, då alltid det gäller, hvaruti 2:ne protokoll äro lika.

### *Reglor för Välspelningen.*

Wira är ett så sammansatt spel, att man ej kan gifva många allmänna reglor för välspelningen. Det är underkastadt så mångfaldiga och oberäkneliga omvexlingar och förändringar, att den ena regeln ofta motsäger den andra. Det är i synnerhet i detta spel mera vigtigt än i andra, att man känner sina medspelare; ty hvar och en kan utbilda sig och följa ett eget spelsätt, och man har andra reglor att iaktaga, då man spelar med dem som följa ett spelsätt, än med dem som följa ett annat. Så bruka t. ex.

somliga passa på entrekort till tourné, emedan de på dessa kort kunna stänga den blifvande spelaren i alla färger; andra passa blott på dåliga kort. Om man ej förut känner denna medspelarnes vana, kan man ofta derigenom förledas att spela origtigt.

Här följa derföre endast några få hufvudsakligare reglor för nybörjaren, hvilka han sedan, då han blir mera öfvad, bör efter egen urskiljning modifiera. Man förutsätter att han förut genom andra spel inhämtat reglor för välspelning i allmänhet; ty den som förut ej känner något spel, skall få högst svårt att lära sig Wira.

## Reglor för Begären.

1). Förhand bör alltid börja med att begära det minsta spelet (Jag begär, d. v. s. 6 spel med köp), och i allmänhet är det en regel, att hvar och en af spelarne bör maskera sina kort, så länge han kan; d. v. s. hvarken passa, innan han fruktar att eljest få behålla det spel han begär, för att ej låta medspelarne veta att han har dåliga kort, ej heller straxt begära det höga spel, hvartill

han kan hafva entrée, för att ej i otjenlig tid yppa hurudana kort han har; dock bör man ej heller vänta så länge, att man risquerar att få behålla ett mindre spel, som man måhända har mindre apparence att vinna. Har man deremot större apparence för detta, så är det naturligtvis förmonligast att få behålla det.

2). Man brukar ej se på hurudan entrée man har för att begära 6 spel med köp, emedan ett så lågt spel alltid öfverbjudes.

3). För att begära 7 spel med köp bör man, der medspelarne äro försigtiga, hafva minst 4 säkra spel på hand, helst i trumf ensamt. Ess och Kung i samma ofärg kunna blott räknas för ett säkert spel.

4). 8 spel med köp är ett mindre vanligt begär, och högre köp-begär inträffa nästan aldrig, utom för att maskera ett solospel. För 8 spel med köp, fordras på hand minst 5 säkra spel med apparence till det 6:te, och äfvenväl till alla 8, så vidt man blott kan ecartera få kort.

5). För att begära ett Tournéspel, bör man hafva goda kort (apparence till 3:ne

spel) i hvarje färg. Detta kommer dock först i fråga vid Tourné på 7, emedan Tourné på 6 vanligen öfverbjudes. Tourné på 8 begäres sällan, och är ett rent hazardspel.

6). Gasque på 1 à 2 begäres då man blott har dåliga kort på hand, utom ett enda Ess, eller ett Ess med Kung, eller 2 Ess, samt såvida man ej har anledning förmoda, att motspelarne hafva goda kort i flere färger på hand, hvilket bör urskiljas af hvad de begära, isynnerhet om något högre Tournée begäres.

7) Solo begäres aldrig i annat fall, än då man kan med säkerhet göra så många stick man begär. Man får i detta fall ej för mycket lita på figurer i andra färger än trumf, emedan motspelarne byta sig renonce. Då somliga spelare sällan eller aldrig låta ett solospel passera, utan att öfverbjuda det; brukar man, om man har högt solo, för att maskera det, begära köpspel.

8) Misere med köp är ett farligt spel, emedan man kan tillbyta sig höga bete-kort, och kommer derföre äfven sällan i fråga, såvida man ej blott behöfver köpa 1 à 2 kort,

Solo-Miserer förekomma deremot icke sällan. Skälet att begära sådane är här detsamma som vid Boston; om man nemligen har suiter med Tvåa, jemte andra låga slutkort, samt renonce i någon färg, så att man har resource att blifva af med ett farligt kort.

9) Högre Gasquer och Wira begäras ofta. Hvad de förra beträffar, bero de mest på en lyckträff. Då man har 6 säkra spel på hand, helst i en suite, begär man t. ex. gasque på 6, såvida man af motspelarnes begär slutar, att goda kort äro i talongen. Wira åter har mer sannolikhet för sig att gå hem; ty har man rätt god Wira entrée, behöfver man blott 3 à 4 önskade kort ur talongen. Såsom exempel på en god Wira-entrée kan anföras: Ess, Kung, Dame med suiter, i 2 färger, och Ess i den tredje; eller Ess, Kung, Dame, Knekt med suite i en färg, och Ess i de 3 öfriga. Man begär dock äfven Wira på sämre entrée.

## Reglor för Bytningen. (Ecarteringen).

1) Spelaren bör i allmänhet, utom trumf, ej behålla andra kort på hand än Ess, och

hvad som derpå i ordning följer, samt söka att byta så djupt han kan i talongen, så vida han har svagt spel. På Kung och Dame utan Ess, i ofärg, bör ingen hålla, så vida ej särskilte skäl dertill äro.

2) Man bör ej våga omköp, om mer än ett spel fattas, i synnerhet icke om, vid större brist, blott 3 à 4 kort äro qvar i talongen.

3) Om den motspelare, som först efter spelaren skall ecartera, har någon anledning att förmoda, det hans kamrat får ett starkare motspel än hans sjelf, så bör han passa för ecarteringen och öfverlemna det åt sin kamrat, eller åtminstone blott ecartera 1 à 2 kort, hvarigenom han kan få renonce i någon färg.

4) Utom det att tillbyta sig trumf, bör hufvudsakliga syftemålet för motspelarnes ecartering vara att förskaffa sig renoncer, för att kunna sticka spelarens force-kort med trumf, eller om han äfven sjelf är renonce i samma färg, för att kunna sticka hans små trumf, eller också att tvinga honom att sätta uti en hög trumf.

## Reglor för Spelningen.

1) Är Spelaren stark i trumf, bör han genast söka att taga ut trumfen från motspelarne. Detsamma gäller äfven om han är svag i trumf, såvida han bygger på en suite i ofärg, blott han har så många trumf att motspelarne ej få någon qvar, sedan hans är slut.

2) Har spelaren blott låga trumf, och ej suite i ofärg, men deremot är eller kan bli renonce i ett par färger, så bör han ej söka trumfa ut motspelarne, utan tvertom så begagna sina låga trumf, att han dermed kan borttaga deras figurer i andra färger.

3) Vid höga spel, då spelaren skall taga de flesta spelen, men deribland har 1 à 2 osäkra i ofärg, bör han spela trumf så länge han kan, äfven sedan motspelarne äro uttrumfade, för att icke yppa på hvilken ofärg han stöder sig, i hopp att motspelarne skola på trumfen kasta af denna färg. Om han t. ex. har 8 säkra trumf, Hjerter Ess, Kung, Knekt; Spader Ess, Två, och skall taga 12 spel, bör han först spela de 8 säkra trumfen, derefter

Spader Ess, och sist Hjerterna, i hopp att medspelarne under tiden förkastat Hjerter, så att deras Dame faller på hans Ess och Kung.

4). Vid högre Gasque eller Wira, der spelaren efter bytningen skall åter lägga bort lika många kort som de, på hvilka han gjort gasque; bör, såvida han ej är i förhanden, han bortlägga så, att han får renonce i den färg han ej har Ess, så att han kan taga första sticket och sedan dirigera spelet.

5). Om motspelarne se, att spelaren ej sjelf är mån om att spela trumf, så är detta ett tecken att han är svag i trumf. I sådant fall böra motspelarne ej försumma, att, då spelaren sitter i mellanhand, spela ut trumf; ty derigenom skall hans spel nödvändigt ännu mer försvagas.

6). Då spelaren sitter i efterhand, bör man i allmänhet ej spela ut trumf; från hvilken regel blott i sällsynta fall undantag äga rum.

7). Så vidt möjligt är bör man dock alltid undvika att lemna spelaren i efterhand. Om han t. ex. spelar ut, och närmaste motspelaren tager öfver hans kort, bör nästa motspe-

lare, taga öfver ännu högre, såvidt derigenom intet stick uppoffras, och spelets gång i öfrigt ej bjuder annat.

8). Då spelaren är i efterhand, bör man undvika att gifva honom någon faveur, d. v. s. att lemna hans svagt betäckta Kungar o. s. v. stick. Den som är i utspelet, spelar derföre alltid företrädesvis ut den ofärg, deruti han har en starkare suite t. ex. Ess, Kung, Dame; Kung, Dame, Knekt, o. s. v.

9). Den färg som spelaren sjelf spelt ut i början, bör man ej spela efter, emedan hans afsigt oftast är att använda en liten trumf i en renonce och dermed få stick, eller ock att utmana de högsta af samma färg, för att sedermera begagna sin återstående mindre suite.

10). Har man Esset och Damen, eller Kungen och Knekten i någon färg på handen, så bör man ej gerna sjelf spela ut denna färg, utan heldre vänta till dess man kommer i efterhand med dessa kort, då man dermed kan få 2:ne spel.

11) Om spelaren sitter i mellanhand, så bör den motspelaren som sitter i förhand, när han är i utspelet, vara mån om att loc-

ka spelarens höga kort ur dess händer, så att den andra motspelaren, som sitter i efterhand, antingen kan taga öfver dem, eller trumfa dem.

12) Om Wira eller hög Gasque spelas, och någon af motspelarne har utspelet, bör han alltid spela ut ett Ess, för att få veta åtminstone en färg, der spelaren har Renonce, och som motspelarne sedan kunna kasta på hans trumf.

13) Det är en hufvudregel i Wira att noga komma ihåg alla trumf som äro utspelte. Detta är lika nödvändigt för alla 3 spelarne, för att kunna hafva en rigtig öfversigt af spelet och dess gång, och för att kunna bedömma, om man skall spela en hög eller låg trumf. Detta kan dock icke iakttagas i Gasque, der flere trumf kunna finnas bland de kort som spelaren lagt bort.

# REVERSY.

Detta spel är uppfunnet i Spanien, och har sitt namn deraf, att spelsättet är omvändt emot alla andra vanliga spel.

Det spelas på 4 man hand med en kortlek, ur hvilken man borttagit alla tiorna. Den som gifver kort, låter sin granne till venster taga utaf, och börjar sedan gifva åt höger. Han gifver korten i trenne kast, i första kastet 4 kort åt hvardera, i andra kastet likaledes, men i 3:dje kastet 3 kort åt hvardera af de andra spelarne och 4 åt sig sjelf, så att han får 12 kort, och de öfriga spelarne 11 hvardera. De 3:ne öfverblefna korten läggas på bordet, och utgöra ett slags talong, ur hvilken de trenne spelarne få byta hvar sitt kort, men gifvaren intet. Den till höger om gifvaren byter först, och så vidare i ordning. Det är dock intet tvång att

byta (ecartera), utan den som vill försaka det, tager då det honom tillkommande kortet och lägger det afsides, i hvilket fall han har rättighet att först bese det. Sålunda får ingen af spelarne tillbyta sig en annans kort, utan hvar och en skall tillbyta sig eller bortlägga det för sig bestämda. Då detta är afgjordt bland de trenne spelarne, skall gifvaren också bortlägga ett af sina 12 kort, utan att dock få taga något annat i stället, så att 11 kort nu befinna sig på handen hos hvardera.

Vid början af spelet skola spelarne göra en insats, hvilken kallas Pannier. Hvar och en af spelarne bör nämligen vid spelets början vara försedd med spelmarker. Vid första gifningen, samt sedermera, då Panniern blifvit dragen (vunnen), insätter gifvaren i Panniern 2, och de öfriga spelarne hvar sin fisch, hvilket somliga äfven pläga fördubbla. Men vid alla deremellan skeende gifningar insätter blott gifvaren, hvilket äfven äger rum, så snart någon bete blifvit gjord och ej är bortspeld. Den bete, som göres, blir alltid lika stor med insatsen i Panniern, och första

beten insättes straxt till det som förut är insatt. Göras flere beter, innan Panniern drages (vinnes), så insättes alltid blott en i sönder, den största först, såvida spelarne ej annorlunda öfverenskomma.

Den som ger, bör alltid hafva Panniern till höger om sig. Då alla 4 spelarne gifvit kort hvar sin gång, kallas det en omgång. Hvarje omgång markeras, och efter tio omgångar bör spelet slutas, såvida man ej öfverenskommit annorlunda. Hvad som vid spelets slut finnes öfrigt i Panniern, delas emellan spelarne.

Kortens valeur är den vanliga: Ess, Kung, Dame, Knekt, o. s. v. Det finnes ingen trumf i spelet, utan man skall bekänna färg så länge man kan. Härifrån är blott ett undantag, eller om en spelare har alla 4 Essen.

Man har i detta spel ej, såsom i vanliga, att bemöda sig om att göra de flesta sticken, utan de minsta, för att vinna partiet. Dock beror vinsten icke ensamt på ringheten af stick, utan förnämligast på ringheten af ögon. Ess räknas för 4 ögon, Kung för 3, Dame för 2 och Knekt för 1. De öfriga korten

gälla intet. Den af spelarne, som i sina stick har minsta ögon, vinner partiet. Skulle 2:ne hafva lika få ögon, vinner den som har dem i det minsta antal stick. Skulle både antal ögon och stick vara lika, vinner den som sitter mest i efterhand (eller, som det kallas, är bäst placerad). Vinsten af partiet består icke af Panniern (när den vinnes, ses nedanföre), utan af 2 fisch (somliga bruka 4), som betalas, ej af de öfriga spelarne, utan blott af den som har det mesta antal ögon, eller, i händelse af likhet derutinnan med någon annan, har dem i det mesta antal stick, eller, händelse af likhet äfven derutinnan, sitter mest i förhand (är sämst placerad).

Undantag härifrån är Reversy, eller om någon gör alla sticken. Den som det gör, vinner, icke ett simpelt parti, utan dubbelt eller 4 (8) fisch af hvardera af de öfriga spelarne, så att han inalles får 12 (24) fisch. Deremot, om någon söker att göra Reversy, men ej kan det, får han till den spelare, som hindrar honom derifrån, utbetala 4 (8) fisch. Hans afsigt att göra Reversy anses ej afgjord förr än han tagit 9 stick, hvarföre det först

är, då han går miste om det 10:de eller 11:te, som man får betala Reversy. Den som tager ett af dessa stick ifrån honom, säges rompera Reversy à la bonne, och undfår derföre betalningen. Då man gjort 9 stick, och spelar ut det 10:de kortet, kallas det att entrepenera Reversy. Då man tager alla 13 sticken, kallas det att göra Reversy.

Det vigtigaste kort i detta spel är Hjerter Knekt, som här kallas Quinola. Endast genom honom kan man vinna Panniern, eller sätta bete, på följande sätt: Hjerter Knekt (Quinola) gäller ej mer än efter sin ordning, så att den stickes af både Dame, Kung och Ess i Hjerter. Som man alltid måste bekänna kort, så kan det hända, om man ej har Quinola väl betäckt, att man måste bekänna honom på ett Hjerter (det är likgiltigt om det är högre eller lägre). I sådant fall sätter man bete, och betalar dessutom 2 (hos somliga 4) fisch till den som spelt ut Hjerter, hvilken då säges hafva forcerat Quinola. Har man deremot Quinola så väl betäckt, att den ej kan utfordras, utan man får tillfälle att kasta honom, då någon färg utspelas, i

hvilken man är renonce, så drager man Panniern, och erhåller 2 (4) fisch af den som tager sticket. Kan spelaren behålla Quinola till sista sticket, och då kasta honom på en annan färg, så får han dubbel betalning, emedan han ofta dermed vågar att få honom till slut forcerad och derigenom göra bete. Kommer han deremot att i sista kortet bekänna Quinola på Hjerter, så betalar han ej mer än eljest.

Den som spelar ut Quinola, gör äfven bete, och betalar derföre 2 (4) fisch till den som slutligen vinner partiet, såvida han ej gör Reversy, i hvilket fall han naturligtvis måste spela ut Quinola; men dervid är att iakttaga, att han måste spela den bland något af de 9 första korten. Om någon så spelat Quinola (hvilket kallas att spela Quinola à la bonne), och gör Reversy, så får han både betalt för Reversy och drager Panniern. Men felar han, så gör han bete, och betalar för Quinola, som ofvan sagdt är. Felar han i de 2 sista sticken, så att Reversyn blir romperad à la bonne, betalar han dessutom för detta såsom ofvan

sagdt är. Gör han Reversy, men ej spelar Quinola förr än i 10:de eller 11:te kortet, får han sin Reversy betald, och gör ingen bete, man drager ej Panniern. Om någon i första utslaget spelar Hjerter, och dermed utfordrar Quinola, så får han väl straxt sina fisch derföre betalte, men måste återbetala dem, om den som har Quinola, gör Reversy; emedan denne deraf bör hafva samma förmon, som hade han sjelf spelat Quinola à la bonne och gjort Reversy, efter han derigenom vågar mycket. Gorgera Quinola kallas då den stannat qvar i handen, så att den måste utspelas i sista spelet, för hvilket betalning och bete erlägges på samma sätt, som om den förr blifvit utspelad.

Utom för Quinola, erlägges äfven särskild betalning för Ess. Den som har Renonce i den färg, som utspelas, så att han derpå kan kasta ett Ess af annan färg, undfår en fisch af den som tager sticket. Nödgas deremot någon bekänna ett Ess på ett utspelt kort, så måste han derföre betala lika mycket till den som utspelt, och såmedelst

forcerat honom dertill. Om någon spela sjelf ut Ess, måste han betala lika mycket till den som slutligen vinner partiet. Ruter Ess betalas dubbelt mot de öfriga Essen.

Det är i det föregående anmärkt, att, om någon har alla 4 Essen, denne icke behöfver bekänna färg. Han kan kasta färgerna ömsom om i hvarandra, som han vill, och får Essen betalta efter vanligheten. Likaledes kastar han Quinola på hvad färg han vill (med undantag af Hjerter), *får honom betalt och drager Panniern. Han kan, om och när han vill, taga stick och sedan likafullt låta bli att bekänna. Han kan ock sjelf entreprenera Reversy, både med och utan Quinola, men dock med samma olägenhet och fara som eljest. Om han romperar Reversy à la bonne, får han derföre betalning efter vanligheten. Men om någon har 4 Ess på hand, och en annan gör Reversy, så skall den som haft 4 Ess, betala för alla. Har han tillika Quinola, och kastar honom på Renonce åt den som gör Reversy, så behåller han väl Panniern, men återbetala hvad han fått för Quinola.

Vid ofvanstående är följande att märka: 1) Om någon gör Reversy, och under spelandet utbetalar för Ess och Quinola som han tagit, så får han det återbetalt sedan Reversy är gjordt, men den som påspelt Quinola på Renonce och dragit Panniern, behåller densamma. 2) Om någon entreprenenar Reversy, och under spelandet spelt ut ett Ess, samt sedan den händelsen skulle inträffa, att Reversy blir romperad à la bonne, så äger den som romperat, rättighet att begära betalning för Esset, äfvensom för romperad Reversy. — 3) Så snart Reversy är romperad à la bonne, upphörer spelet och all betalning för Ess och Quinola. Då kan ingen Pannier mera dragas, ej heller bete göras. Quinola är då allenast Hjerter Knekt, i hvars hand den än må vara, och gäller intet. Den som romperat à la bonne, får då sina 4 fisch, och dessutom för de spelta Essen, som han kommer ihåg att kräfva.

Då man vill uppbringa betar, spela några på det sätt, att det är ett tvång för hvarje spelare att byta sitt kort i talongen, på det

Quinola aldrig skall komma att ligga den obegagnad.

Öfriga speltermer, som ej i det ofvanstående blifvit förklarade, äro:

Sortier kallas de smärsta korten i spelet, hvarigenom man är säker att sjelf komma utur, och en annan in i spelet.

Inkommen, eller icke inkommen kallas då man fått eller icke fått något stick.

T'esquicher, eller se faire petit (göra sig liten) kallas då man på ett utspelt kort gör sig utaf med ett mindre, för att icke göra stick, eller derpå undfå Quinola eller Ess.

## Ordnings-Reglor.

1). Den som sitter i förhand, är ansvarig för att antalet af markerne är fullständigt i Pannie rn; och i händelse han försummat att låta insätta, så kan han af de andra påbördas att sjelf insätta hvad som felas, såvida icke någon sjelf påminner sig att hafva glömt att sätta in.

2). Om någon, innan han ecarterat (bortlagt sitt kort) ser på det som honom tillkommer att byta, så får han derefter ej tillbyta sig det. Men väl får han se på det, om han icke vill byta.

3). Om någon af spelarne ser ett af de kort, som af de andra blifvit bortlagde, eller ock ett eller flere af de kort, som tillkomma de andra spelarne att tillbyta sig, så betalar han partiet till den som kortet tillkom, om denne förlorar detsamma.

4). Ett kort, som en gång blifvit bortlagdt, kan ej mera upptagas. Den som det gör, betalar partiet, ehvad han förlorar eller ej. Har han Quinola i hand, och den finnes bortkastad, gör han bete på hvad som är i Panniern.

5). Om någon under gifningen ger orätt på sådant sätt, att det ej straxt kan rättas, så gifves på nytt af den som sitter honom närmast till höger. Ger någon två gånger efter hvarandra, så går gifningen om, såvida icke förhand redan spelat ut.

6). Tager någon af spelarne alla tre eller två af de öfverblefna korten, och inblandar

dem i sitt spel, går gifningen om, men till straff för sin ovarsamhet sätter han tvänne fischer i Panniern; och den som gifvit, mister sin hand (d. v. s. det gifves af hans granne till höger), emedan det är sannolikt, att han kunnat gifva anledning till felet, i det de 12 öfverblefna korten ej blifvit riktigt underlagde.

7). Om den som gifvit, glömmer att lägga bort ett kort, så att han befinnes hafva 11 kort i hand, sedan han en gång spelat på, betalar han partiet, ehvad han förlorar eller ej. Samma lag är för den som byter upp kort, och icke förut kastar. Om den som således spelar med 12 kort, har Quinola, får han den icke betald, ej heller de Ess han kastar på Renoncer; ej heller kan han få draga Panniern. Men blifver Quinola honom forcerad, eller han nödgas utspela den, betalar han både beten och Quinola, äfvensom för Ess, om detsamma med dem inträffar, samt dessutom alltid partiet.

8). Spelar någon i hastighet ut, innan alla bytt kort eller lagt bort det som skulle uppbytas, står det den som spelat ut, fritt att

ändra sitt utslag, på det att ingen må med flit vara långsam att ecartera, för att först se utspelet, och sedan rätta sitt spel derefter.

9). Om någon icke bekänner färg, ehuru han det kan, och det märkes i detsamma som kortet faller, eller innan sticket ännu ej är omvändt, bör han till straff taga det öfver, om han kan; men märker man felet sednare under loppet af samma spel, så skall den, som förnekat färgen, betala partiet, ehvad han förlorar det eller ej, och om Quinola blifvit kastad, så betalar han äfven den i stället för den som honom undfått. Om den som på detta förnekat färgen, sjelf har Quinola ihand, som blifver forcerad, gör han 2:ne beter. Men kastar han Quinola på Renonce, så får han hvarken något derföre, eller får han draga Panniern, utan betalar deremot partiet.

10). Så snart ett stick blifvit gjordt, bör spelaren taga det till sig och vända det om. Men ehuru det är omvändt, kan en annan spelare ändock begära se det, såvida intet

annat stick sedermera är gjordt. Sina egna stick får man efterse så ofta man vill.

11). Den som vinner Panniern, skall draga densamma, innan korten blifvit aftagne till nästa gifning. Försummas detta, blifver Panniern qvarstående, och förklarad till det allmännas förmon.

12). Om någon af spelarne blandar bort sina kort, innan hvar och en räknat sitt spel, bör han betala partiet, såvida ej någon, som vet sig med visshet hafva förlorat, vill åtaga sig att betala det.

13). Skulle tvänne spelare hafva förblandat sina stick, och vara oense om hvilkendera som förlorat partiet, så äger den som vinner, rättighet att döma om de skola betala hälften hvar, eller hvilkendera af dem skall betala partiet ensam.

14). Kastar någon Quinola eller Ess utom sin ordning på ett utspelt kort, så får han intetdera betalt, såframt icke någon spelare sticker öfver och tager sticket till sig.

15). För Quinola, äfvensom för Essen måste man begära eller utfordra betalning, de må vara utspelte, forcerade eller påspelte

på Renoncer; och detta bör man ej försumma innan det blifvit gifvet på nytt, ty sedan korten en gång blifvit aftagne, är det för sent att begära. Då det begäres, bör det genast betalas utan uppehåll, och sedan det en gång blifvit kraft, kan det alltid utsökas, i synnerhet om en utaf medspelarne hört, att det i rättan tid blifvit begärdt.

16). För Reversy och partiet betalas okraft.

17). Om någon sett ett af de bortlagda korten, med undantag af det som han sjelf lagt bort, så får han ej betalt för Reversy.

## Reglor för Välspelningen.

Då i Reversy ingen spelar i compagni med den andre, utan hvar och en spelar ensamt för sig, bortfalla här alla de reglor, som vid andra spel äga rum för att afpassa spelet efter medspelarens kort. Man kan derföre också här, mer än i andra spel, följa sitt eget spelsätt, utan fruktan att derföre kunna af någon förebrås. Man kan till och med göra det mer än i Wira, der också ingen spelar i compagni från början, men der likväl, sedan

högsta begäret är afgjordt, och spelaren börjat sitt spel, de begge andra de facto äro medspelare med hvarandra. I Reversy deremot finnes ingen spelare, hvaremot de andra äro motspelare, utan alla äro motspelare mot hvarandra, med det enda undantag då någon tager Reversy, hvilket dock ej kan synas från början af spelet. Dock likväl har man äfven för sitt enskilta spel att iakttaga vissa reglor, hvarutaf sannolik vinst beror. De förnämsta bland dem äro följande:

1). Den som får Quinola bland sina handkort, bör ecartera honom, såvida han ej derjemte har 3 andra Hjerter. Det kan då hända, att de 12 Hjerter som finnas i leken, äro så fördelaktigt fördelade, att ej mer än 3 sitta på någon hand. Men har han Quinola sämre betäckt, så måste nödvändigt flera Hjerter sitta på någon hand, hvilka kunna utfordra den och göra honom bete. Har han deremot afsigt att göra Reversy, så kan han behålla honom, hvilket äfven kan ske, dock ej utan risque, om han har Renonce i någon färg.

2). Den som har Quinola, och sitter i, eller snart kommer till utspel, bör bjuda till att få alla Hjerter utur de andras händer så att han är fri ifrån att blifva forcerad.

3). Man bekänner i allmänhet med de mindre korten, och behåller de större i handen. Detta bör dock ske med försigtighet, ty eljest kan man lätt falla i den olägenhet, som man tänkt undfly; ty om en i efterhand upptager sticket med ett större kort, och straxt derpå spelar ut ett mindre af samma färg, så måste den som förut esquicherat sig, nödvändigt taga sticket med sitt qvarhållna större kort. Derföre måste man se till att man gör sig af med sina större kort, innan man spelar sina små; dock med den uträkning, att han till slut är viss uppå, att större kort af samma färg ännu finnas i motspelarnes händer. Man ponerar nemligen, när man beräknar motspelarnes kort, att en figur af hvarje färg blifvit bortlagd, men 2:ne figurer i Hjerter, i anseende till Quinola, som alltid bortlägges då den är

illa garderad. Det är tydligt att detta blott är sannolikt, och ofta kan slå felt.

4). När man ej har Quinola, men önskar få honom, så lägger man bort något annat stort kort, som är allena eller minst garderadt, för att derigenom få Renonce. Men vill man söka att göra Reversy, så bortlägger man det minsta kortet i den svagaste färgen, i den förhoppning att bekomma ett större.

5). Det är en hufvudregel i detta spel att så mycket som möjligt förskaffa sig Renoncer, för att kunna under spelet göra sig af med höga kort af de färger, hvaruti man är svag; ty i de färger, hvari man har flera små kort, kan man med de höga korten undvika så länge, tills de öfriga spelarne ej hafva något mer af dessa färger. Derföre är det rådligt, att, om man t. ex. har Ess, Kung och 3 små i en färg, samt Dame, Knekt och en liten i en annan, heldre kasta de sednare än de förra på Renonce.

6). Om man är i nödvändighet att sticka ett spel, skall man alltid göra det med högsta kortet, för att sedan blifva fri.

7). Om man har endast höga kort, och i en färg ett Ess, jemte en liten, samt sitter i utspelet, så bör man först utspela Esset, emedan, om man först spelar det lilla, och den som sticker det utspelar samma färg, man lätteligen kan komma i fara att få alla de öfriga sticken.

8). För det fall, när man bör försöka Reversy, kunna inga särskilta reglor angifvas, emedan det beror på alltför många omständigheter. De förnämsta vilkoren derföre äro: att man har höga kort, och att man i början vet att cachera sitt spel.

9). Det är en regel, att ingen, såvida han kan undvika det, bör bryta Reversy förr än à la bonne, emedan han eljest ej derföre undfår någon betalning.

10). I allmänhet är det en regel för den som har utspelet, att börja med Hjerter, för att antingen sjelf utfordra Quinola, eller ock för att komma den i spel, som har de flesta Hjerterna, i synnerhet om sådant kan ske utan förlust af partiet. Har man så stora kort (och derjemte sitter illa placerad), att man ej kan göra sig hopp om att vinna

partiet, eller undvika att betala detsamma, gör man bäst, att tillse huru Quinola må utfordras. Ty råkar man på att få Quinola ut, så ersättes skadan af det betalta partiet, genom de 2 fischer, som fås för Quinola, ifall den forceras, och genom det hopp man har, att vara så nära att vinna beten som någon annan af spelarne.

11). Reversy spelas olika i början af tourerne, och olika då omgångarna nalkas sitt slut. I den sednare händelsen vågar man mindre att behålla Quinola illa garderad, eller att köpa kort, i fruktan att få in den, och göra bete. Den, som ej har honom, spelar deremot då mer och snarare Hjerter, än i spelets början eller midt uti spelet, i hopp att få en bete, antingen att draga, eller att dela vid spelets slut.

## Innehåll


| | | |
|---|---|---|
| Whist. | - - - - | sid. 1. |
| Träkarl. | - - - - | sid. 50. |
| Boston. | - - - - | sid. 58. |
| Wira. | - - - - | sid. 71. |
| Reversy. | - - - - | sid. 97. |

STOCKHOLM, 1832.
Tryckt i Thordsonska Boktryckeriet.

# KONSTEN ATT SPELA

# KORT-, BOLL-, TÄRNINGS- OCH BRÄDSPEL, M. M.

eller

## *Grundlig Anvisning*

**till Billard, Schack, Dam, Toccategli, Trictrac, Verkehren, L'Hombre, Boston, Wira, Whist, Träkarl, Piquet, Reversy, Trisett, Casino, Pharao, Rapouse, Vingt un, Mariage, Lotteri, m. fl.**

*Öfversättning från Sextonde Tyska Upplagan. Med Tillägg.*

Tredje Häftet.

Innehållande: L'Hombre, Quadrille, Cinquille, Alliance, Piquet, Trisett. Casino, Pharao, Rapouse, Ecarté, Imperial, Vingt-un, Once-et-demi, Mariage, Jass, Connexion, Grospois, Polskt Pass, Rams, Lotteri, La Peur, Nain Jaune, Enkorts och Femkorts kille.


**UPSALA**

**HOS BOKHANDLAREN N. W. LUNDEQUIST.**

[STOCKHOLM, P. A. HULDBERGS BOKTRYCKERI.]

1849.

# L'HOMBRE.

## 1. *Allmänna underrättelser om spelet.*

Detta spel förskrifver sig ursprungligen från Spanien, men har sedermera, isynnerhet i Frankrike, blifvit utbildadt och förbättradt, så att det obestridligt kan räknas till de intressantaste af alla kortspel. Det spelas vanligen af tre personer. Till l'hombre fordras tvenne vanliga franska kortlekar, från hvilka man borttagit alla tior, nior och åttor, så att hvarje lek innehåller 40 kort.

Kortens valör afviker till en del från den vanliga ordningen, och vissa kort hafva olika värde då de äro trumf och då de icke äro trumf. Utan att vara trumf är kortens ordning, räknadt från det högsta till det lägsta, i de svarta färgerna: Kung, Dame, Knekt, Sjua, Sexa, Femma, Fyra, Trea, Tvåa. (De två svarta essen höra icke hit, emedan de, såsom nedan skall visas, alltid äro trumf); i

de röda färgerna åter: Kung, Dame, Knekt, Ess, Tvåa, Trea, Fyra, Femma, Sexa, Sjua. Såsom trumf, hafva korten följande ordning: Spader ess, kalladt Spadille, utgör alltid högsta trumfen. Andra trumfen, som kallas Manille, är det kort i trumffärgen, som är lägst, då färgen icke är trumf, således i svart färg Tvåan och i röd färg Sjuan. Tredje trumfen är alltid Klöfver ess, kalladt Basta. Dessa tre trumf äro egentligen matadorer och hafva den förmånen att icke kunna utmanas af en lägre trumf. Manillen och Basta kunna endast utfordras af Spadillen och Basta endast af Spadillen och Manillen. Fjerde trumfen är, i svart, Kungen, men i rödt Esset, hvilket då kallas Ponto. Derefter följa, i svart: Dame, Knekt, Sjua, Sexa, Femma, Fyra, Trea, och i rödt: Kung, Dame, Knekt, Tvåa, Trea, Fyra, Femma, Sexa. Således finnas i röd färg 12, men i svart färg endast 11 trumf.

Före spelets början erhåller hvarje deltagare ett lika antal marker, om hvilkas värde man öfverenskommer; äfvenså bestämmes på förhand, huru högt man vill spela och om man spelar med de så kallade chikanerna, d. v. s. om alla vid l'hombre förut brukliga, i sednare tider bortlagda spelsätt skola äga rum eller ej. Dessa äro grandissimo, nullissimo, morianen m. m., gasque nedifrån eller från midten, äfvensom bruket att låta Spadillen vara forcée.

Platserna bestämmas på vanligt sätt. Tre kort af olika färg läggas uppslagna, ett för hvarje plats. Derefter tager man tre kort af lika färger med de uppslagna, och af dem drager hvarje spelare ett samt intager den plats, som det dragna kortets färg anvisar. Första förhand plägar man vanligen låta tillkomma den, som dragit hjerter.

Före gifningen utsätter gifvaren en mark af öfverenskommet värde, hvilken kallas ål och hvarefter betarne sedermera komma att beräknas; derefter blandar han korten, låter den spelaren, som sitter till venster, taga utaf och ger, från höger till venster, tre kort i tre omgångar, så att hvarje spelare erhåller 9 kort. På detta sätt återstå 13 kort, som läggas midt på bordet och utgöra talongen. Den, som aftagit korten, blandar under gifningen den andra leken och lägger den till höger om tredje spelaren, som nu har förhand och nästa gång skall gifva. Förhanden aftager den till honom lagda leken och uppvänder öfversta kortet, som i det pågående spelet blir högsta preferencefärgen. Motsvarande färg i rödt eller svart blir den lägre, så att, om spader är högsta, klöfver blir lägsta preferencefärgen o. s. v. *)

Efter utdelningen af korten yttrar sig hvarje spelare i sin ordning, om han passar eller hvilket spel han begär. Den som gör

*) Somliga bruka äfven låta samma preferencefärger gälla under hela partiet.

högsta anbudet, blir spelare och kallas l'hombre (menniska).

Spelsättens rangordning från det lägsta till det högsta är följande:

1. Begär eller entrée i simpel, högre eller högsta färgen.
2. Tourné.
3. Respect.
4. Gasque a) uppifrån, b) nedifrån, c) från midten.
5. Solo i simpel, högre eller högsta färgen.
6. Solo todo i simpel, högre eller högsta färgen.
7. Grandissimo.
8. Nullissimo.
9. Morianen.

Ursprungligen hade man endast tre spelsätt i l'hombre, nemligen Begär, Tourné och Solo.

Ett spel är vunnet, om spelaren får ett stick mer än någon af motspelarne. Får någon af dem lika många stick, som spelaren, erhåller denne en enkel bet, men om någon af motspelarne får ett stick mera, blir spelaren codille, d. v. s. får en dubbel bet. Med 5 stick är således spelet alltid vunnet, men det kan äfven vinnas med 4, om ena motspelaren får 3 och den andra 2. Ett spel, hvari spelaren får enkel bet, säges blifva *remis.* Få alla tre spelarne hvar sina 3 spel, kallas det *remis à trois.*

### *Begär eller Entrée.*

Den, som får behålla begär, uppger färgen, som blir trumf, hvarefter han ur talongen köper så många kort, han behagar. Derefter köper motspelaren till höger och sist den andra motspelaren, om några kort äro öfriga. För att spela begär, bör man hafva sådana kort på hand, att man med säkerhet kan räkna på tre spel. Man bör t. ex. äga Spadille, Dame, Knekt och en Kung i annan färg; eller Manille, Kung, Dame och en Hacka; eller Basta, Ponto, Kung, en Hacka och en Kung i annan färg.

### *Tourné.*

Om tourné får behållas, slår man upp det öfversta kortet i talongen, hvilket utvisar trumffärgen. Derefter bortkastar spelaren sina onyttiga kort och köper lika många ur talongen. Med spelet förfares i öfrigt, som ofvan är nämndt. För att säga tourné, bör man minst äga ett af de svarta Essen, några Maniller och Kungar.

### *Respect.*

Den, som spelar respect, behåller 2 kort, kastar de öfriga 7 och köper 7 andra ur talongen, hvarefter han sjelf bestämmer trumffärgen. Man spelar vanligen icke respect, utan att äga de Spadille och Basta.

### *Gasque.*

Vid gasque kastas alla korten, eller ock

behålles ett kort, hvarefter man ur talongen köper i förra fallet 9 och i det sednare 8 kort. Här, liksom vid respect, bestämmes trumfen först sedan spelaren sett köpkorten. Då man behåller ett kort, bör detta vara ett af de svarta essen. Att gaska på en kung eller en manille lyckas sällan. Man bör för öfrigt hafva dåliga kort på hand, för att vänta sig ett godt spel i talongen.

Det beror på öfverenskommelse, om köpet skall ske endast uppifrån, eller om det äfven kan få göras nedifrån eller från midten. I sistnämnde fall gör man af gasque tre spelsätt, hvilka betalas olika. Vid köp från midten qvarlemnar man antingen ett lika antal kort ofvanpå och inunder talongen, eller ock ett mera ofvantill.

*Solo* eller *Sans-prendre.*

Att spela Solo eller Sans-prendre består deri, att man åtager sig vinna spelet med de först erhållna 9 korten, utan att kasta några och köpa andra i stället. Härtill fordras, att man antingen har 5 säkra stick på hand eller åtminstone 4, hvarmed, såsom ofvan är nämndt, spelet äfven kan vinnas. Detta sednare är likväl alltid ett vågadt spel.

*Todos, Solo Todo.*

Gör spelaren alla 9 sticken, så har han vunnit todos, och derför betalas särskilt 8 points i simpel färg och dubbelt och fyrdubbelt i preferencerne. Om en spelare gjort

5 stick, så visar utspelet till det 6:te, att todo sökes. Får han ej alla 9 sticken, betalar han till motspelarne ett lika belopp. Detta spel begäres sällan från början, utan är vanligen en följd förmånligt köp. Begäres det genast, kallas det Solo Todo, och spelaren får då ej köpa, utan måste spela med de kort han fått i gifningen.

### *Grandissimo.*

Vid Grandissimo, likasom vid Solo, får spelaren icke köpa några kort. Inga andra trumf finnas, än de båda svarta essen; de öfriga korten gälla efter deras vanliga värde. Entrée till detta spel är t. ex. om man har de båda svarta essen, en kung och dame i en och kung i en annan färg; eller i förhand: spadillen, som då tager ut bastan, kung, dame, knekt och ponto i röd färg, eller spadillen, kung, dame, knekt och sjua i svart färg.

### *Nullissimo.*

Den, som spelar nullissimo, får ej göra något stick. Äfven i detta spel äro de svarta essen trumf; de öfriga korten gälla som vanligt, när de icke äro trumf. Spelaren bör naturligtvis icke hafva något svart ess.

### *Morianen.*

Stundom deltaga 4 personer uti l'hombre, likväl så, att alltid en är från spelet, nemligen den, som sitter närmast gifvaren till ven-

ster. Denne kallas Kung och äger rätt att, om alla tre spelarne passa, taga talongen, och derutur utsöka sig ett spel, hvarefter han kastar de öfriga 4 korten och bestämmer trumf. För att vinna spelet, fordras, att spelaren skall få 5 stick. Han äger att lägga sig för en bet, men om han spelar utan att få 5 stick, förlorar han codillen. Ett sådant spel kallas *Morianen.* Det förstås af sig sjelft, att den som vill spela Morianen, hvarken får hafva sett talongen eller någon medspelares kort. L'hombre på fyra man hand kallas vanligen Sof-l'hombre.

Till Entrée tjenliga kort äro, i svart:
Spadille, basta, kung och en hacka.
Manille, basta, kung och en hacka.
Spadille, manille, kung och en hacka.
Spadille, manille, sexa och sjua.
Spadille, manille, dame och sjua.
Manille, basta, dame och två hackor.
Spadille, kung, dame, knekt och sjua.
Manille, kung, dame, knekt och sjua.
Basta, kung, dame, knekt och sjua.
Manille, basta, sjua, sexa, femma och fyra.
Kung, dame, knekt, sjua, sexa och femma.
Spadille, kung, dame och två hackor.
o. s. v.

I de röda färgerna kan man begära på:
Spadille, manille, ponto och en hacka.
Manille, basta, ponto och tvåa.
Spadille, basta, ponto och en hacka.
Spadille, manille, kung och dame.

Spadille, manille, knekt, trea och en kung.
Spadille, basta, kung, dame och knekt.
Basta, ponto, kung, dame och knekt.
Manille, basta, kung, dame och trea.
Manille, ponto, kung, dame och knekt.
Manille, basta, knekt, tvåa, trea, fyra.
Spadille, basta, kung, sexa och en kung.
Spadille, manille, dame, trea och en kung o. s. v.

Spel, som kunna spelas Solo:

I svart:

Spadille, manille, basta, kung och en hacka med renonce.

Spadille, manille, kung, knekt, en hacka och en kung med renonce.

Spadille, manille, basta, kung, en annan kung med dame och en liten och en renonce.

Spadille, manille, basta, sexa, fyra, trea och en kung.

Manille, basta, dame, knekt, fyra, trea och en kung.

Manille, basta, sexa, femma, fyra, trea och en kung.

Basta, kung, dame, knekt, sjua, sexa och en kung.

Kung, dame, knekt, sjua, sexa, femma, fyra och en kung.

Spadille, kung, dame, sjua, sexa, fyra och en kung med renonce.

Manille, kung, dame, knekt, sjua, fyra och en kung med renonce.

I rödt:

Spadille, manille, basta, trea, fyra, femma och en kung.

Spadille, manille, basta, kung, trea och en kung.

Spadille, manille, ponto, trea, sexa, en kung, en garderad dame och en renonce.

Manille, basta, dame, knekt, tvåa, sexa, en kung och en garderad dame.

Basta, ponto, kung, två, trea, sexa och en kung.

Ponto, kung, dame, knekt, tvåa, trea, sexa, en kung eller en med knekten garderad dame.

Manille, basta, ponto, trea, fyra, femma och en kung med renonce.

Spadille, ponto, kung, dame, tvåa, sexa och en kung med renonce.

Erfarna spelare kunna ock vinna en solo med sämre kort, isynnerhet om de sitta i för- eller efterhand. Det är nemligen att observera, att man alltid bör hafva ett starkare spel, då man sitter i mellanhand.

---

## 2. *Ordningsregler.*

1) Om ett kort under gifningen ligger uppvändt, så beror det på den, som skall hafva kortet, om han vill behålla det, eller om det skall gifvas på nytt; men om det är

ett svart ess, eller om flere kort finnas uppvände, så bör alltid omgifning ske.

2) Om någon begär eller spelar solo, och vid ecarteringen befinnes, att ett kort ligger uppvändt uti talongen, så gäller spelet det oaktadt; men finnas flere kort uppvände, måste omgifning ske.

3) Om en spelare fått mera än 10 eller mindre än 8 kort, så gäller icke spelet, utan måste det gifvas på nytt, och det af samme gifvare.

4) Med 8 eller 10 kort får man spela alla slags spelsätt, med undantag af solo och grandissimo, som väl få spelas med 8, men icke med 10 kort. Gifvaren får likväl aldrig spela något spel med mer eller mindre, än 9 kort. Den som fått för mycket eller för litet kort, bör sådant tillkännagifva och yttra: jag passar eller jag begär med 8—10 kort. Försummar han det, så sätter han bet. Det är derföre alltid nödvändigt, att hvar och en, sedan det blifvit gifvet, ser efter, om han fått 9 kort.

5) Den som har för mycket eller för litet kort, sedan han ecarterat, sätter en bet, och spelaren, så vida han sjelf ej begått felet, anses hafva vunnit sitt spel, utan att behöfva spela det, hvilket alltid är händelsen, så ofta en af motspelarne begått något fel, hvarför han är skyldig sätta bet. Men om spelaren sjelf gör ett dylikt fel, så har han likaledes förlorat sitt spel, utan att man be-

höfver spela det till slut; och han måste till motspelarne betala honnörerne och matadorerne samt sätta bet.

6) Om någon genast vid spelets början nämnt sitt spel, såsom tourné, gasque etc. och de andra spelarne passat, så kan han ej mer ändra sitt spel, utan måste spela det han först tillkännagifvit.

7) Man måste alltid bekänna trumf eller den färg, som blifvit utspelad; men är man renonce, så är man icke skyldig att sätta i trumf, om man icke vill.

8) Ingen motspelare får utspela eller påspela ett kort, innan ordningen är kommen till honom. Den, som på detta sätt upplyser sin medspelare om de kort, han har i handen, sätter en bet.

9) Spelaren bör nämna trumffärgen, innan han köper kort ur talongen; försummar han detta, äger hans granne till höger rättighet att nämna trumfen, och spelaren får ej återtaga sina kastkort, om han sett köpkorten; men om han ej sett dessa, får han återtaga så många af kastkorten, han behagar. Om spelaren sett sina köpkort, men kommèr i håg, att han ännu ej sagt trumffärgen, och nämner den förr, än någon af motspelarne, så gäller detta. Försummar spelarens granne till höger att nämna trumf, sedan spelaren sett sina köpkort, så äger grannen till venster rättigheten att nämna trumffärgen, blott han gör det förr än spelaren sjelf.

10) Om en af motspelarne upplägger sina kort antingen i början af eller under spelet, i den förmodan att spelaren ovilkorligt måste förlora spelet, men det enligt kortens läge finnes något möjligt fall, i hvilket han kan vinna spelet, så sätter den bet, som lagt upp sina kort, och spelarens spel blir derigenom vunnet.

11) Lemnas några af talongens kort oköpta, så får ingen af spelarne se dem under spelet. Den som det gör, sätter bet.

12) En högre matador manar ut en lägre, om den blifvit utspelad från första hand, men icke om den blifvit påspelad från mellanhand; har en spelare en mindre trumf att bekänna med, så behöfver han ej kasta på en matador, äfven om en högre sådan blifvit utspelad från första hand.

13) Spelaren äger rätt att lägga sig för enkel bet, innan han spelat ut eller på något af sina kort, men har detta redan skett, måste han spela spelet till slut. Då han lägger sig för bet, är det icke tillåtet att se hvarken hans eller talongens kort.

14) I alla spel med köp äger spelaren rätt att köpa om, så länge kort finnes i talongen, men hvarje ny bet blir i sådant fall dubbelt större än den föregående. Han får likväl icke köpa eller tournera på sista kortet.

15) Om spelaren spelar ut sitt 6:te kort, sedan han fått 5 stiek, så är detta en tydlig

förklaring, att han spelar på todos, och han kan icke mer afstå derifrån.

16) Om en af motspelarne kastar ett kort i förtid, eller talar något, som kan inverka på spelet då spelaren spelar på todos, så beror det af den sednare, om han vill fortfara eller afstå ifrån att spela på todos.

17) Om en af motspelarne icke bekänt kort och sådant upptäckes före det sjette utspelet, så sätter han bet, men spelaren kan ej mera spela på todos. Men yppas sådant efter sjette utspelet, så har spelaren vunnit todos, äfven om felet skulle hafva skett förut.

18) Ingen får se sina kastkort, sedan det blifvit utspeladt.

19) Om spelaren lägger upp sina kort, och påstår, att spelet är vunnet, men motspelarne ännu se en möjlighet, att han kan förlora det, så måste han fortfara att spela.

20) Om spelaren, då han lägger talongen tillbaka på bordet, kastar upp den, så att korten kunna ses, så har han förlorat sitt spel och sätter bet; men begås detta fel af en motspelare, så sätter denna bet, och spelaren har derigenom vunnit sitt spel.

21) När korten redan äro blandade, kan ingen af spelarne plikta för fel, som blifvit begångna i det föregående spelet.

22) Om solospelaren har första utspelet och spelar ut, utan att nämna trumf, så blir den färg, han spelar ut trumf. Spadille och

hvarigenom han ger sin medspelare tillkänna, huru många kort han vill köpa, så sätter han bet, och spelaren har vunnit spelet.

24) Den, som gör ett stick, lägger det basta, som alltid äro trumf, betyda i sådant fall spader och klöfver.

23) Om den af motspelarne, som sist är i tour att köpa, kastar sina kort i förtid, framför sig, utom då Morianen spelas. Alla tre motspelarne lägga då sina stick tillsammans.

25) Om man spelar med spadille forcée, d. v. s. öfverenskommit att den, som har spadillen, är skyldig söka spel, så länge betarne icke uppgå till ett visst belopp, får den en bet, som befinnes hafva passat med spadillen på hand.

26) Spelaren äger rätt att se hvilket stick han behagar, likväl icke mer än ett, och detta måste bestämmas.

---

## 3. *Reglor för betalningen.*

Ålarna beräknas merändels till 24 points. Den, som ger kort, insätter sin ål, men finnas betar, så insättes i stället för ålen högsta beten; äro två betar satta i ett spel, afspelas de på en gång.

Med matadorer förstås egentligen spadille, manille och basta, men äfven de öfriga

trumfen kallas matadorer, om de följa i ordning från spadillen, och för hvar och en sådan matador, som spelaren äger på hand, erhåller han 1 point.

Om spelaren får sina 5 stick, innan motspelarne fått något, så har han vunnit cinp eller les cinq premiers och erhåller derför särskilt 2 point.

Honnörerne för matadorerne och cinq betalas blott till spelaren; men icke om någon motspelare skulle hafva matadorerne eller få cinq.

I öfrigt betalas de olika efter spelsätten enligt nedanstående tabell, dervid observeras, att spel i andra färgen betalas dubbelt och i högsta färgen fyrdubbelt emot spel i simpel färg. Om spelaren vinner spelet, erhåller han ålen eller beten, på hvilken man spelar; i motsatt fall sätter han bet.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Begär i simpel färg, | | vunnet | 2 | tappat | 1 point |
| Tourné | | — — — — | 6 | — | 4 — |
| Respect | | — — — — | 6 | — | 4 — |
| Gasque | uppifrån | — — | 6 | — | 4 — |
| | nedifrån | — — | 9 | — | 6 — |
| | från midten | — | 12 | — | 8 — |
| Solo | | — — — — | 6 | — | 4 — |
| Grandissimo | | — — — | 48 | — | 32 — |
| Nullissimo *) | | — — — | 96 | — | 64 — |

*) Emedan vid grandissimo och nullissimo ej finnes någon trumffärg, så är betalningen naturligtvis alltid lika; cinq och todos betalas i grandissimo lika, som i simpel färg.

Morianen — — — 12 — 8 —
Todos, oanmäld *) — 10 — 8 —
anmäld eller Solo todo 36 — 24 —

För hvarje ompassning ökas honnörerna med 1 point samt dubbelt och fyrdubbelt i andra och högsta färgen.

Betalningen för ett spel kan man fordra, intilldess korten äro ånyo utgifne och talongen lägges på bordet, men derefter är det för sent. Denna regel iakttages likväl icke så strängt af honnetta spelare.

Betarne ökas med 8 points i simpel färg, 16 points i lägre och 32 points i högsta preferencen. Men i händelse af ompassning ökas beten ytterligare med 4 points i simpel, samt dubbelt och fyrdubbelt i de högre färgerna.

De betar, som vid spelets slut blifva öfver, delas på det sätt, att hvarje spelares betar särskildt summeras och dessa särskilta summor adderas ihop till en hufvudsumma (delningssumma), hvilken derefter divideras med de spelandes antal. Qvoten utvisar då, huru mycket hvar och en bör hafva. Är summan af någons betar större, än nämnde qvot, så betalar han skillnaden till den, hvars betsumma är mindre.

*) Betalningen för vunnet todos äfvensom förlusten, då det tappas, tilläggcs till eller afdrages från hvad spelet eljest gäller med cinq och matadorer.

## 4. *Reglor för välspelning.*

Det fordras mycken skicklighet, isynnerhet hos motspelarne, till att riktigt bedöma, huru många och hvilka kort man bör kasta för att i deras ställe köpa andra ur talongen.

Om spelaren spelar begär, så bör första motspelaren köpa så mycket han kan, om han i svart har en af de tre matadorerna, eller kungen med en trumf till, eller damen med en trumf och två kungar, eller ock tre små trumf; men i rödt en matador, eller panto och en trumf, eller kungen, en liten trumf och två andra kungar eller ock fyra små trumf och en kung.

I solo köper första motspelaren så mycket, han kan, om han har två säkra spel på hand. I annat fall söker han endast göra sig renonce, hvilket är af mycken vigt, isynnerhet om spelaren ej har första utspelet. Det kallas att köpa igenom, om man åt den, som sist köper, lemnar mindre än 5 kort.

I tourné, respect och gasque bör första motspelaren icke köpa utan skäl, d. v. s. så vida han icke har två säkra spel på hand; men han bör då köpa så mycket han kan.

I öfrigt bör man i fråga om köp göra afseende på, huruvida spelaren är van att göra vågspel, eller om han låter leda sig af bestämda grundsatser.

Spelaren bör noga akta sig för den af motspelarne, som köpt mest, och, om han

har svagt spel, söka ställa så till, att den, som köpt minst, må få två stick, på det han i nödfall må kunna vinna med 4 stick.

Första regeln för motspelarne är: *åt spelaren intet stick.* Man bör således åt honom ej lachera någon kung, dame eller dylika kort, om man kan taga öfver dem med trumf. Från denna regel kunna likväl gifvas undantag, hvilka bäst läras af öfning.

Spelar spelaren ej genast trumf vid spelets början så är detta ett tecken, att han ej har något stort spel. Motspelaren till venster om spelaren bör derföre trumfa, så snart han kommer in. Denna regel är i synnerhet användbar vid tourné, respect och gasque.

Då spelaren är i efterhand, bör man aldrig spela trumf; det finnes högst få fall, då denna regel medgifver ett undantag.

Man bör ej gerna byta om den färg, som medspelaren spelat ut; men den färg, som spelaren öppnat genast i början, bör en motspelare icke åter draga, emedan spelaren troligen är renonce deri och har för afsigt att sticka med en liten trumf. Men en listig spelare plägar stundom just derföre öppna en färg, hvari han har flere än ett kort, på det motspelarne må spela en annan färg, som han endast en gång kan bekänna. Härvid kommer mycket an på spelets läge och den kännedom, man har om motspelarnes spelsätt.

Om man har två trumf på hand, hvar-

af en är den högsta och den andra något lägre, t. ex. spadille och basta, eller manille och ponto, sedan spadillen är gången, så bör man söka, att så inrätta sitt spel, att man med dessa två kort kommer i efterhand och tar två stick från motspelaren. Då man har en sådan efterhand, säges man hafva tenace.

Om man har spadille, manille och 4 små trumf i röd färg, så trumfar man icke gerna i förhand med spadillen och manillen, utan spelar heldre ut en liten trumf. Skälet härtill är, att om hvardera af motspelarne har tre trumf, så skulle den ena lachera det tredje sticket med bastan och den andra taga öfver det med sin tredje trumf, hvaremot vid en sådan sittning två trumf måste falla på den första lilla trumfen, hvarefter spadillen och manillen uttaga de öfriga.

Man bör göra stick på spelarens bekostnad, men ej på sin medspelares, så vida man icke har så starkt spel, att beten eller codillen är gifven derigenom att man tager ett spel från medspelaren.

Om min medspelare har ett starkt motspel och han spelar ut en färg, hvari icke endast jag, utan efter all förmodan äfven spelaren är renonce, så bör jag ej sätta i en liten trumf, utan den högsta jag har.

# *L'Hombre à deux*
eller
# *L'Hombre på två man hand.*

Detta spel är mindre intressant, än vanlig l'hombre och spelas endast då, när tredje mannen fattas.

En hel röd färg, vanligtvis ruter, uttages ur en vanlig l'hombre-lek, så att endast 30 kort återstå.

Gifvaren utdelar i 2 omgångar 3 kort och derefter en gång 2, så att hvardera får 8 kort och 14 blifva öfver i talongen. I öfrigt förfares i allo såsom vid l'hombre på tre man hand. För att vinna spelet, fordras att spelaren får 5 stick; får hvar och en 4, så är spelet remis, d. v. s. spelaren får enkel bet, men gör han endast tre stick eller ännu mindre, så är spelet codille.

L'hombre à deux spelas äfven på det sättet, att man borttager alla ruterne, med undantag af manillen och ponto, för att äfven kunna spela i denna färg. Man gifver då 2 gånger 3 och sista gången 4 kort, så att hvardera få 10 kort och 12 blifva öfver i talongen. Spelaren skall göra 7 stick för att vinna. Med 6 stick är spelet remis, men får han mindre blir han codille.

# QUADRILLE.

Detta spel spelas af fyra personer efter samma reglor, som l'hombre på tre man hand. Hvarje spelare erhåller 7 kort på det sätt att först gifvas 3 och derefter 4 kort; 12 kort blifva således öfriga i talongen. Gifningen sker, liksom i l'hombre, från höger till venster.

Man spelar begär, tourné, respect, gasque och solo, men, icke utan särskilt öfverenskommelse, grandissimo, nullissimo och solo todo.

För att vinna ett spel, fordras, lika som i l'hombre, att spelaren skall hafva minst ett stick mer, än någon af spelarne. Får någon af dem lika många stick, som spelaren, erhåller denne en enkel bet, men om någon af motspelarne får ett stick mera, blir spelaren codille. Fyra stick är således alltid vunnet spel; men man kan äfven vinna med 3 stick, om två af motspelarne få ett och den tredje två stick, eller ock två hvar sina två stick, och den tredje intet.

Man spelar äfven quadrille på det sätt, att man ger två gånger 4 kort, så att hvarje spelare får 8 kort, då endast 8 kort blifva öfver i talongen.

Spelaren bör vid detta spelsätt söka att få 5 stick, men han kan äfven vinna med 4, ja äfven med 3 stick, om tvänne af motspelarne hvardera få två och den tredje ett stick.

I quadrille, isynnerhet då det spelas med 8 kort, ligger mycken vigt på, att man efter spelaren icke köper utan full anledning, på det motspelet å en hand må blifva så starkt som möjligt, äfven som det bör observeras, att den, som ej har motspelet, söker kasta sina höga kort, för att gifva medspelaren mera styrka.

---

## *Tysk Quadrille.*

### 1. *Allmänna underrättelser om spelet.*

Detta spel spelas äfven på fyra man hand med en vanlig l'hombre-lek. Gifningen sker från höger till venster med 3 kort 2 gånger och 4 kort en gång, så att hvarje spelare erhåller 10 kort. Det finnes ingen talong, och någon ecartering kan således icke äga rum.

Då korten äro utdelade, begära eller passa spelarne från förhand till gifvaren. Den, som fått behålla begär, nämner trumffärgen och kallar en kung; den, som har samma kung, blir hans medspelare i detta spel, men ger sig ej tillkänna förr än den kallade kun-

gen utspelas, hvarefter han och spelaren lägga sina stick tillsammans. De böra gemensamt få 6 stick för att vinna spelet. Hvardera af motspelarne betala då till hvar sin af spelarne honnörerna för spelet samt för matadorerna, om de ägt några sådana, hvarjemte spelarne dela ålen eller beten. Få de blott 5 stick, så är spelet remis, och det beror då af öfverenskommelse, om spelaren ensam skall sätta beten, eller han och medspelaren vidkännes hälften hvar deraf. Det sednare är likväl billigast, då de, i händelse spelet vinnes, dela vinsten. Få de mindre än 5 stick, så förlora de codillen och sätta hvar sin bet.

Sker ompassning, så gifves icke på nytt, utan i detta fall måste den, som har spadillen, nämna färg och kalla en viss kung, och den, som har samma kung, blir då hans medspelare. Detta kallas spadille forcée.

Om någon har 4 kungar, så kan han kalla en dam, hvars innehafvare då blir hans medspelare. Den kallade damen eller kungen får likväl icke vara af trumffärgen. Spelaren kan äfven kalla en kung, som han sjelf har på hand, men han måste då ensam göra sex stick och erhåller icke honnörerne för solospel, utan endast för begär.

Den, som spelar solo, bör, för att vinna, göra 6 stick; ty alla motspelarnes stick räknas tillsammans emot solospelarens.

Om i solo spelaren ensam eller i begär begge spelarne tillsammans göra alla 10 stic-

ken, så vinnes todos. I solo och begär är det en tydlig förklaring, att man spelar på todos, om man, efter att hafva tagit 6 stick, utan att motspelarne fått något, spelar ut sitt 7:de kort.

Om en spelare tror sig kunna göra alla 10 sticken, äger han begära solo todo. Detta tager öfver alla andra spelsätt.

Utom ofvannämnde spelsätt förekomma äfven tvänne andra spelsätt, nemligen mediator och stor gasque eller forcé par tout.

Om någon tror sig med de kort, han har på hand, kunna göra 5 stick, äger han att till mediator begära en viss kung, som utlemnas öppen mot ett af spelaren lemnadt cacheradt kort. Detta spelsätt tager öfver ett begär och straffas endast af stor gaspue eller af solo. I mediatorn får icke spelas på todos.

Den, som spelar mediator, måste, för att vinna, ensam göra 6 stick mot de tre motspelarne. Om han vinner, får han endast af två motspelare betaldt för spelet, hvilken betalning utgör hälften af hvad som betalas för solo; den tredje spelaren, som lemnat kungen, betalar ingenting för spelet; men för matadorer och cinq betala alla tre motspelarne lika.

Förlorar mediatorn sitt spel, så erlägger han till två motspelare enkel, men till den tredje, som lemnat kungen, dubbel betalning för spelet. Om den begärda kungens färg,

första gången den drages, tages öfver med en trumf af en utaf motspelarne, så erhåller denne derföre en honnör, som kallas delices, och det antingen kungen påspelas i detta stick eller ej. Denna plägsed är likväl ofördelaktig för motspelarne, emedan spelaren ofta kan vinna sitt spel just genom bemödandet hos motspelarne att erhålla denna honnör.

Har spelaren alla fyra kungarna, så äger han att på ofvannämnde sätt byta sig till en dame.

Stor gasque eller forcé par touts består deri, att den, som har de båda svarta essen, kallar en kung, hvars innehafvare nämner trumffärgen och blir hans medspelare. Detta spel tager öfver mediatorn och straffas endast af solo, med hvilket spel det betalas lika. Mediatorn får ej spela på todos.

Äfven i tysk quadrille öfverbjuder ett spel i preferencerne ett lika spel i sämre färg.

## 2. *Ordningsreglor.*

1. Har någon nämnt en färg, så blir den trumf, utan att han får förändra densamma. Nämner han tvänne färger, så blir den trumf, som han nämnt först. Spelas begär, så betyder den först nämnde färgen trumf och den andra den färg, i hvilken man kallar kungen.

2. Om i begär medspelaren, utan att ordningen till utspel är hos honom, spelar

ut en af de tre matadorerne eller den kallade kungen, för att gifva sig tillkänna, så sätter han härför en bet, men spelet har det oaktadt sin gilda gång.

3. Ingen äger rättighet att se de afstuckne sticken, utom den, som spelar solo.

4. Den, som icke bekänner en utspelt färg eller trumf, sätter en bet, men han kan ännu återtaga sitt kort och rätta felet, innan det blifvit utspelt på nytt. Då felet ej kan rättas, utan bet sättes, kastas korten, och det gifves till nytt spel. Är det någon af motspelarne, som begått felet, anses spelet vunnet af spelaren.

5. Vid begär får man icke spela på todos, om den kallade kungen icke visat sig innan sjunde sticket, men väl i stor gasque och spadille forcée.

6. Om någon har ett yttrande, hvarigenom han uppmuntrar sin medspelare att spela på todos, så är det icke tillåtet att spela derpå; likaledes är det förbjudet att varna sin medspelare att ej spela vidare, då spelarne hafva sex stick inne.

7. Om spelaren eller hans medspelare uppvisar sina kort, innan de fått 6 stick, och motspelarne finna en möjlighet, att spelet kan förloras, så äga de rättighet att nämna det kort, som spelaren eller hans medspelare skall spela ut.

8. Betalningen för begär, solo, solo todo, todos, matadorer och cinq, äfvensom be-

tarnes beräkning, är lika, som i l'hombre, för stor gasque och spadille forcée betalas lika, som för solo, och för mediatören hälften så mycket, som för ett solospel.

### 3. *Reglor för välspelningen.*

För att spela begär, bör man åtminstone hafva tre säkra och ett probabelt stick, emedan man af medspelaren billigtvis ej kan begära mer än 2 stick. Med följande kort t. ex. kan man begära i hjerter: manille, basta, kung, dame och sexa, 2 spader, 2 klöfver och 1 ruter, på hvilka kort man kallar ruter kung till medspelare.

I begär kallar man helst kungen i en sådan färg, hvaraf man blott har ett enda lågt kort på hand; ty om, sedan kungen tagit spel, denna färg drages upp en gång till, kan man få sticka med en liten trumf. Har man både i en svart och en röd färg blott ett enda kort, så kallar man heldre kungen i den röda färgen, emedan deruti finnes ett kort mera, än i svart, och man således mindre risquerar att blifva surcouperad, om färgen spelas ut för andra gången.

Har man lika mycket i hvarje färg, och en garderad dame i endera, så kallar man denna damens kung, emedan man derigenom sannolikt bör erhålla två stick.

Det är nästan alltid nyttigt att trumfa, isynnerhet, om man har goda handkort, eme-

dan trumfen vanligtvis sitta delade. Man trumfar till och med ofta, innan den kallade kungen synts, emedan motspelarne då ännu icke veta, hvem som har denna kung och derföre sticka öfver hvarandra.

Det är en allmän regel att aldrig som motspelare sticka öfver med en hög trumf, när spelaren i första utspelet trumfar med en liten, emedan man derigenom ger den andra motspelaren anledning förmoda, att man äger den kallade kungen och att man således är spelarens medspelare. Men om man har den kallade kungen, bör man på en låg trumf från spelaren sätta i den högsta man har.

Om medspelaren sitter i förhand och spelaren i efterhand, så bör den förra genast trumfa, emedan, om spelaren erhåller sticket och spelar ut den kallade kungens färg, medspelaren, så vida ingen renonce finnes hos motspelarne, åter kommer i utspelet och spelaren i efterhand. Medspelaren bör i sådant fall, om han kan, trumfa för andra gången.

Om en färg är dragen två gånger, bör den ej spelas för tredje gången, så vida icke medspelaren är i efterhand, emedan han eljest skulle bli surcouperad.

Om medspelaren gjort det femte sticket, innan motspelarne ännu fått något, bör han söka spela ut en sådan färg, att spelaren får hem det sjette sticket, på det denne måtte kunna spela på todos, om hans kort sådant föranleda, så vida icke medspelaren sjelf har

sådana kort, att han kan göra todos. I sådant fall spelar han sina höga kort efter hvarandra.

Uti svart kan man begära på följande kort:

Basta, kung, dame, knekt och sexa.

Manille, kung, dame, sexa och en kung.

Spadille, dame, knekt, sexa, femma och en garderad dame, hvars kung man kallar.

Kung, dame, knekt, sjua, femma och en kung. o. s. v.

I rödt bör spelet alltid vara något starkare, emedan deruti finnes en trumf mer.

Den, som spelar mediatorn, bör söka att renoncera sig i en färg, genom det kort, som han bortbyter mot kungen, och att taga kungen i en sådan färg, hvari han har flere höga kort.

För att spela solo, bör man äga 6 säkra stick på hand, utan att dervid mycket räkna på garderade damer.

På följande kort skulle man kunna begära solo:

I rödt:

Spadille, manille, ponto, kung, tvåa, fyra och en kung.

Spadille, manille, basta, knekt, fyra och femma samt dame och knekt i en färg.

Manille, basta, ponto, kung, tvåa, trea och en kung.

Manille, ponto, kung, dame, tvåa, fyra, femma och en kung.

I svart:

Manille, basta, dame, knekt, sexa och femma samt kung och dame med två hackor i en annan färg.

Spadille, manille, kung, dame, femma, en kung eller en med knekten garderad dame.

Manille, kung, dame, knekt, sexa, femma, trea och en kung.

Spadille, manille, basta, dame, sjua och en kung.

I solo bör den, som sitter i förhand för spelaren, spela ut den färgen, hvaruti han har de flesta korten, så vida han icke har kung och dame i någon färg, hvilka han då spelar ut först. Har man blott kungar, så spelar man ej gerna ut dem, emedan man bör frukta att derigenom möjligen gifva spelaren en grace för damen.

Man bör alltid spela ut den färgen, som spelaren sticker med trumf, för att om möjligt göra honom trumfmatt.

# CINQUILLE.

Detta spel spelas af fem personer, hvilka hvardera erhålla 8 kort, så att ingen talong finnes. Gifningen sker med 2 gånger 4, eller 2 gånger 3 och en gång 2 kort.

På samma sätt och med iakttagande af samma reglor, som i tysk quadrille, spelas här begär, mediator, stor gasque, solo och solo todo, och äger man, såsom der, kalla till hjelp en kung eller dame. Passa alla fem spelarne, så spelas likaledes här spadille forcée.

Spelaren och medspelaren lägga sina stick tillsammans; likaså motspelarne. För att vinna, fordras, att spelaren och medspelaren tillsammans skola få 5 stick; med 4 stick är spelet remis, och med mindre än 4 förloras codillen.

Matadorer, cinq och honnörer för spelet betalas lika som i tysk quadrille, blott med den skillnaden, att spelaren får betaldt af och, i fall spelet förloras, betalar till två af motspelarne, men medspelaren gör liqvid blott med den tredje. Ål eller bet dela spelaren och medspelaren lika sins emellan; blir en point öfver, erhåller spelaren densamma.

Förloras spelet, så vidkännes spelaren och medspelaren hälften hvardera af beten. Är det ett ojemnt tal, så sätter spelaren en point mera (så vida det icke blifvit öfverenskommet vid spelets början, att spelaren ensam sätter beten).

Förloras codillen, så dela motspelarne insatsen och beten. Händer det, att en, eller flera, ojemn point blir öfver, tillfaller hvad som sålunda öfverskjuter vid delningen den eller dem af spelarne, som haft högsta trumfen.

Om det skulle hända, att spelaren antingen ensamt, eller tillsammans med medspelaren gör fem stick, innan den kallade kungen visar sig och innan han således vet, hvem som är hans medspelare, så äger han, så väl i begär, som i spadille forcée och stor gasque, rättighet att fortfara med spelet, till dess kungen visar sig, hvarefter det för spelaren eller medspelaren är tillåtet att spela på todos, då det deremot i tysk quadrille icke är tillåtet att i begär spela på todos, om den kallade kungen icke visat sig före det sjunde sticket.

Inträffar den händelsen, att spelaren, då han spelar ensam, eller eljest spelaren och medspelaren icke göra något enda stick, hvilket kallas detodos, måste han eller de till motspelarne betala honnören för todos.

Spelaren räknar icke endast de matadorer, han har på egen hand, utan äfven dem, som sitta hos medspelaren, och begge erhålla betalning derför.

Det är oftast nyttigt att snart trumfa, och medspelaren bör spela trumf förr, än den kallade kungen, emedan, om de äro någorlunda delade, fem trumf böra falla vid första utspelet.

# ALLIANCE.

Detta spel (på sednare tider uppfunnet i Frankrike), spelas med en vanlig kortlek af 52 kort mellan 4 personer, af hvilka hvar och en erhåller 12 kort; af de öfriga 4 korten uppvändes det öfversta, som bestämmer högsta färgen, men de 3 andra läggas cacherade. Korten gifvas från höger till venster.

Figurer i detta spel äro: kung, dame, knekt och fana. Då röd färg är trumf, är man i samma färg fana, men då svart färg är trumf är trean fana. Under spelets lopp gäller fanan icke mer, än efter dess ögon, men efter spelet får den betaldt fanan, som har den bland sina stick, såsom nedanföre skall visas.

Spelets ändamål är att erhålla de flesta sticken och i dessa så många figurer, som möjligt af den färgen, hvari det spelas. För de figurer, man har på hand, får man ingenting betaldt, men för de figurer i trumf, som man får i sina stick, erhåller man betalning, nemligen: för fanan 4, för knekten 3, för damen 2 och för kungen 1 point.

Uti den färgen, hvari man spelar, stic-

ker esset kungen; i de andra tre färgerna är esset i värde näst efter knekten.

Sju stick utgöra vunnet spel; äro sticken lika många hos båda partierna, vinner den, som har fanan bland sina stick; men om denna ligger bland de cacherade korten, så afgöres vinsten genom de flesta points i figurer. Äro dessa lika, vinner den, som sitter i förhand.

De vanliga spelsätten äro: begär, carrée och solo. Förhanden yttrar först, om han vill passa, eller begära något spel. Passar han, så är ordningen att yttra sig hos den nästföljande spelaren o. s. v. Uti begär och solo kan man öfverbjuda hvarandra i färg. Begära två spelare uti lika hög färg, så behåller den spelet, som har förhand. Solo går öfver carrée och carrée öfver begär.

Den, som får behålla begär, nämner trumffärgen och kallar, såsom i tysk quadrille, en kung till alliance. Den, som har denna kung, blir hans medhjelpare eller allierade. Ligger den kallade kungen bland de cacherade korten, blir den spelarens allierade, som har högsta kortet i den kallade kungens färg.

Den, som sagt carrée och fått behålla det, uppslår det öfversta af de tre cacherade korten, till bestämmande af trumf. Han äger då rättighet köpa de vid gifningen öfverblifna 4 korten, eller mindre, mot lika många af handkorten, som han bortkastar. Derefter kallar han en kung till alliance.

Den kallade kungen ger sig icke tillkänna förr, än han blir utspelad, och intilldess lägger hvarje spelare sina stick för sig, emedan man icke vet, hvilken är medspelare och hvilka äro motspelare. Då kungen visat sig, lägga de allierade och motspelarne hvardera sina stick tillsammans.

Om alla 4 spelarne passa, så måste förhanden spela carrée; men denna carrée betalas blott enkelt såsom begär.

För begär och tvungen carrée betalas 1 point i simpel färg, 2 i andra och 4 i högsta färgen. För frivillig carrée och solo betalas dubbelt så mycket, som för begär. Dessutom betalas för figurerne, såsom förut är nämndt, och särskildt för honnörerne.

Honnörer äro: *a*) om någon gör de 6 första sticken efter hvarandra; *b*) om på en hand finnas antingen alla 4 figurerne i trumf, eller ock tre, som följa i ordning efter hvarandra; *c*) tout d. v. s. om alla sticken blifvit gjorda af de två, som spelat tillsammans. För hvarje af dessa honnörer betalas 1 point i simpel färg, 2 i andra och 4 i högsta färgen. Inga honnörer gälla, om spelet förloras af spelaren.

I solo spela alla tre gemensamt mot spelaren; men om någon tror sig ensam kunna göra bet, så säger han "resistance!", men måste i sådant fall, om solospelaren vinner spelet, betala spelet dubbelt, men erhåller äfven dubbel betalning, om solospelet tappas.

Somliga spela så, att resistenten, om solospelaren vinner, äfven erlägger till de tvenne andra motspelarne, enkel eller till och med dubbel betalning för spelet, och att solospelaren, om han tappar, betalar dubbelt icke endast till resistenten, utan äfven till de tvenne andra motspelarne, hvilket synes så mycket mera orättvist, som de tvenne motspelarne endast vinna, men aldrig kunna tappa derpå, att den tredje yttrat resistance. — Är stickens antal lika mellan solospelaren och resistenten, så vinner den, sam har fanan; men om ingendera af dem har fanan, så hafva både solospelaren och resistenten tappat och betala spelet till de begge andra spelarne.

# PIQUET.

---

## 1. *Allmänna underrättelser om spelet.*

Detta spel spelas af två personer med en vanlig fransk kortlek, ur hvilken man borttagit alla tväor, treor, fyror, femmor och sexor, så att man endast spelar med 32 kort, hvilkas valör är den vanliga från esset till sjuan. Ingen trumf finnes, och kan ett kort således endast stickas med ett högre af samma färg.

Sedan spelarne öfverenskommit, huru högt och till hvilket antal partier eller points det kommer att spelas, lyfter man om första gifningen, hvilken åligger den, som fått det lägsta kortet. Efter föregången blandning, och aftagning af förhanden, gifvas 2 kort i sender 6 gånger, så att hvardera erhåller 12 kort. De återstående 8 korten läggas på bordet i tvenne högar korsvis öfver hvarandra, så att den öfra innehåller 5 och den understa 3 kort. Af dessa kort äger förhanden köpa de 5 öfversta och efterhanden de 3 understa. Båda spelarne kunna äfven qvarlemna kort, dock måste förhanden köpa minst 3 kort, och efterhanden minst 2 kort. Om förhanden lemnar 1 eller 2 kort, hvilka han i sådant fall är berättigad att se,

sedan han köpt, så läggas de lemnade korten ofvanpå de 3 för efterhanden bestämda. Denne äger nu köpa alla 4 eller fem korten, men är skyldig att taga minst 2, och äger, sedan han köpt, likaledes rättighet att se dem han lemnat. De af förhanden lemnade korten, såsom liggande öfverst, måste först och främst köpas. Vid ecarteringen bör man framför allt hålla på den färg, hvari man har de flesta korten. Vidare bör man ej, utan särskilta skäl, kasta de kort, som följa i ordning efter hvarandra (äro seqventa). Att hålla på ett tretal af lägre kort, i hopp att få det fjerde i köpet, lönar sig sällan, emedan, utom osäkerheten att få det sökta kortet, man genom kastandet af högre kort kan gå miste om rummel, sequencer och lesen.

Sedan båda spelarne kastat och köpt, uppgifver förhanden det högsta antalet af kort i en färg, som han äger på hand, hvilket kallas **Rummel** (la roufle, les points). Har efterhanden en mindre rummel, så svarar han: "godt;" men om han har en större, så säger han: "för litet," eller "duger ej." Är kortens antal å ömse sidor lika, så afgör högsta antalet af ögon, hvilkendera får räkna sin rummel. Äro ögonens antal lika, så gäller ingen rummel. Härvid räknas esset för 11, kung, dame och knekt hvardera för 10 och de öfriga korten efter deras ögon. Den, hvars rummel är högst, beräknar derför så många points, som kortens antal utgör.

Derefter uppgifver förhanden sina sequencekort, såsom Terser, Qvarter, Qvinter etc., d. v. s. tre, fyra, fem etc. i ordning efter hvarandra följande kort i samma färg. Sequencerna benämnas efter det högsta kortet, från hvilket de öfriga följa i ordning, t. ex. ters knekt, qvart kung, etc. Följa korten i ordning från esset, kallas sequencen major. En ters, eller tre kort i ordning, gäller 3 points, en qvart 4, en qvint 15, en sixieme 16, en septieme 17 och en octave 18. Hafva båda spelarne en lika hög sequence hvad angår kortens antal, gäller den, som följer i ordning från ett högre kort, så att t. ex. qvart major tager öfver qvart dame. Den, som har högsta sequencen, får beräkna icke endast denna, utan äfven alla sina mindre sequencer, äfven om motspelaren skulle hafva högre sådana. T. ex. om A. har qvart kung och ters major, men B. qvart major, ters kung och ters knekt, så räknar förhanden ingenting, men efterhanden räknar alla sina tre sequencer. Det faller af sig sjelft, att, om båda spelarne hafva lika höga sequencer, ingendera får räkna något derför och att alla mindre sequencer, som möjligen finnas på ena eller andra handen, derigenom äfven göras ogiltiga.

Efter sequencerna räknas tre- eller fyrtal, d. v. s. 4 eller 3 ess, kungar, damer, knektar och tior, om man har sådana. Nior, åttor och sjuor räknas aldrig vid fråga om

tre- eller fyrtal. Äfven här, liksom vid sequencerne, straffar ett högre tre- eller fyrtal hos den ena spelaren alla sådana hos motspelaren. T. ex. om A. har 3 ess, 3 knektar och tre tior och B. 3 kungar och tre damer, så räknar den sednare ingenting, emedan essen upphäfva kungarna och damerna samt göra knektarna och tiorna gällande, hvilka utan essen skulle straffats af kungarna och damerna. Ett fyrtal, äfven af lägre kort, straffar naturligtvis ett tretal af högre kort. För hvarje tretal räknas 3 points och för hvarje fyrtal 14 points.

Om motspelaren så fordrar, är man skyldig uppvisa sin rummel, sina sequencer samt tre- och fyrtal. Detta kommer likväl sällan i fråga mellan anständiga, öfvade och uppmärksamma spelare, hvilka dessutom under spelets lopp lätt upptäcka hvarje origtig uppgift.

Inträffar den händelsen, att någondera spelarens alla 12 kort äro räknade i hans rumme, sequencer, tre- eller fyrtal, så uppvisar han sina kort innan utspelet börjar. Detta kallas cartes blanches, och härför beräknas 40 points, hvilka likväl icke få räknas förr, än efter spelets slut, emedan de icke bidraga till vinnande af en repic eller pic (se nedan).

Om en spelare på sina kort genom rummel, sequencer och tre- eller fyrtal räknar 30 points eller derutöfver, utan att motspelaren kan räkna någon ting, så erhåller han

derför särskilt 60 points och räknar således, i stället för 30, 90 points. Om t. ex. A. har i rummel 6 kort med qvint eller (15) major, 4 (14) ess och 3 knektar, men B. deremot endast 5 kort med en mindre qvint, ters från tian, tre kungar och tre damer, för hvilket allt denne icke får räkna något, så räknar A. 98 points i stället för 38. Detta kallas att gå till 90 eller få en Repic.

Om åter den, som sitter i förhand och följaktligen har första utspelet, för sin rummel, sequencer, tre- och fyrtal icke fullt kan räkna till 30, men hinner dit genom utspel, så får han, om motspelaren dessförinnan icke räknat något, derför 30 points, och räknar således 61, 62 o. s. v. Detta kallas att gå till 60 eller få en Pic. Efterhanden kan aldrig komma i åtnjutande af denna förmån, emedan förhanden redan vid första utspelet räknar en point.

När hvar och en sammanräknat, huru mycket han har i rummel, sequencer, tre- och fyrtal, börjar förhanden att spela ut sina kort, ett i sender. För hvarje kort, som den ena spelaren utspelar eller hvarmed han tager öfver ett af motspelaren utspeladt kort, räknas en point, som adderas till hvad han förut räknat i rummel, sequencer etc. Den, som sticker, får spela ut och fortfara att räkna. All räkning sker högt, för att kunna kontrolleras af motspelaren. Korten böra bekännas med kort af samma färg, så länge

sådana finnas, men det står i ens fria val att sticka eller lachera ett utspeladt kort.

Den, som fått sista sticket, räknar derför särskilt 2 points, och den, som fått de flesta sticken, hvilket kallas Lesen, räknar derför 10 points. Hafva hvardera fått lika många eller 6 stick, så räknar ingendera något derför. Man säger i sådant fall att lesen står. Somliga bruka spela på det sätt, att lesen räknas för 20, om den stått i föregående spelet, och för 30, om den stått i de två föregående spelen o. s. v. Den, som får alla 12 sticken, räknar derför, i stället för 10 points för lesen, 40 points, om han haft förhand, och 80 points, om han varit i efterhand. Den spelare, som sålunda icke får något stick, säges blifva capot.

Det beror på öfverenskommelse, om ett visst antal points, vanligen 100 eller 101, eller ett visst antal spel, skall utgöra ett parti. I förra fallet anses partiet slutadt, när någon hunnit till 100 (eller 101). Vill man spela vidare, lottas ånyo om gifningen. Vid den händelsen, att för hvardera endast fattas några få points för att hinna till 100 (eller 101), har rummeln företrädet, derefter sequencerna, efter dessa tre- och fyrtal, och sist de points, man räknar för utspelen. Den, som först hinner till 100 (eller 101), har vunnit partiet; har motspelaren ännu icke hunnit till hälften, d. v. s. 50 (eller 51), betalar denne partiet dubbelt. Vid bör-

jan af ett nytt parti lottas ånyo om gifningen, så vida man icke öfverenskommit, att den, som tappat föregående partiet, skall hafva förhand i det följande.

Hos oss spelas piquet vanligen på det sättet, att man efter hvarje spel afdrager den mindre summan af räknade points från den större och i ett deröfver fördt protokoll upptecknar resten eller betalar den med marker. Efter ett visst antal spel, t. ex. 6 gifningar af hvardera spelaren, anses ett parti slutadt; båda spelarnes points summeras i protokollet, och den mindre summan drages från den större, då resten utvisar, huru många points den ene vunnit och den andre tappat i det partiet. Vill man spela vidare, lottas ånyo om gifningen.

## 2. *Ordningsreglor.*

Om förhanden af glömska börjar spela ut, utan att hafva anmält sin rummel, sina sequencer och tre- eller fyrtal, så får han icke räkna något för dem, utan äger då efterhanden, i fall han ännu ej spelat på något kort, rätt att räkna allt hvad han kan uppvisa, äfven om hans rummel, sequencer etc. äro lägre än förhandens.

Den, som gjort oriktig uppgift, t. ex. af tre- eller fyrtal, och börjat spela ut, förlorar rättigheten att räkna, icke allenast det orik-

tigt uppgifna, utan äfven det han verkligen äger på hand, men motspelaren får räkna allt hvad han har. Har den, som uppgifvit oriktigt, ännu icke spelat ut, äger han att återtaga sina ord, utan att plikta derför. Om oriktiga uppgifter af en spelare skulle hindra pic eller repic hos motspelaren, så äger denne att räkna om hela sitt spel.

Den, som köper flere kort, än han kastar, får icke räkna någonting, så vida felet upptäckes under spelet; men den, som köper för litet, räknar det oaktadt, hvad han har. Man får således spela med för få, men icke med för många kort. Men den, som har för få kort, måste spela på så länge han har något kort qvar, och de kort, som motspelaren derefter har öfriga, anses alltid såsom dennes stick. Om den, som köpt för många kort, märker sådant, innan korten ännu blifvit sedda och blandade med de öfriga, äger han lägga tillbaka hvad han köpt för mycket.

Ett en gång utspeladt kort får icke mer tagas tillbaka, så vida man icke förnekat färgen, oaktadt man har att bekänna, i hvilket fall rättelse får äga rum.

Den, som kastar sina kort, i tanka, att spelet är förloradt, men sedermera finner, att han misstagit sig, äger rätt att åter upptaga dem, om de icke blifvit blandade med andra kort, men i händelse de det blifvit, har han förlorat rättigheten att spela vidare.

Om någon, som sitter i utspelet, kastar

de 2 à 3 sista korten, i förmodan, att stick för dem icke kunna erhållas, men finner, att han häruti misstagit sig, så fortsättes spelet till slut på det sätt, att det understa kortet, som vidrört bordet, utspelas först.

Den som köper färre kort, än hvartill han är berättigad, äger, såsom förut blifvit nämndt, rättighet att se dem han lemnar, sedan han kastat och köpt; men han får derefter icke ändra sig och köpa en gång till. Det tillåtes naturligtvis icke att se köpkorten före ecarteringen. Förhanden bör underrätta motspelaren, om han köper alla 5, eller i annat fall, huru många han qvarlemnar.

Om någon gifver 2:ne gånger å rad, men erinrar sitt misstag, innan korten ännu blifvit sedda, så bör rättelse ske och den andre gifva kort.

Om den ena spelaren af misstag låtit den andra räkna rummel, sequencer eller tre- och fyrtal, men vid närmare påseende finner, att hans kort i ett eller annat afseende straffa motspelarens, så kan han rätta misstaget, så vida han ännu ej spelat från sig något kort.

Om någon, som kunnat hafva 4 ess, 4 kungar etc., endast uppgifver 3, är han skyldig, om motspelaren så fordrar, upplysa, hvilket kort han kastat.

# TRESETT eller TRISETT.

---

Detta ursprungligen Italienska spel har sin benämning af tre sette (tre sjuor), emedan man med desamma, så ofta man har dem på hand, vinner ett parti. Det spelas med en vanlig l'hombre-lek af 40 kort mellan 4 personer, hvilka hvardera erhålla 10 kort. Gifningen sker från höger till venster med 5 kort 2 gånger.

Spelarne bilda två partier eller kompagnier på det sätt, att de båda, som sitta midt emot hvarandra, hålla tillsammans. Den ena af dem förer den s. k. Kammen, d. v. s. antecknar de vunna partierna; den andra åter tager för sig 21 marker.

Kortens rangordning, från det högsta till det lägsta, är Trea, Tvåa, Ess, Kung, Dame, Knekt, Sjua, Sexa, Femma, Fyra. En utspelad färg måste bekännas, så länge man kan. Ingen trumfsättning äger rum.

Då korten äro utgifna, anmäler förhanden, hvad han har i tre- eller fyrtal, d. v. s. 3 eller 4 treor, tvåor, ess o. s. v. För 3 treor markeras 3, för 4 treor 4. Markeringen sker på det sättet, att man har markerna till venster och för hvarje point, som få

markeras, öfverflyttar en mark till höger. För alla andra tre- och fyrtal markeras 1 för de förra, och 2 för de sednare. Den som icke är i förhand, får icke anmäla sina tre- och fyrtal förr än vid 2:a utspelet.

Den som anmäler 3 sjuor, har, jemte sin medspelare, vunnit ett parti, som antecknas på markérbrädet eller kammen; hvarjemte markeras en point. För alla 4 sjuorna vinnes väl icke eller mer än ett parti, men derjemte markeras 2 points. Somliga bruka likväl att för 3 sjuor endast markera 3 points, således utan att något parti vinnes, men då markeras äfven 3 points för 3 tvåor och 3 ess.

Har man på en hand trea, tvåa och ess i samma färg, så kallas detta en Neapolitaine, som anmäles vid 2:a sticket, och hvarför markeras 3 points. Finnes äfven kungen i samma färg, markeras 4 points. På samma sätt markeras 1 point mer för hvarje kort, som gör sviten större.

Man bör akta sig att för tidigt anmäla sina tre- och fyrtal af höga kort, emedan man derigenom i förtid upptäcker spelet. Begår man detta fel med neapolitainer, skadar man sig sjelf, emedan motspelarne då säkert skola underlåta att draga den färg, i hvilken man anmält sådana. Gör man åter sina anmälningar för sent, förlorar man rättigheten att derför få markera. I förhand gör det ingen skada att genast anmäla, hvad man har,

emedan man då sjelf är i utspelet och kan draga hvilken färg man behagar.

Om man i förhand har ett eller två af de högsta korten jemte flere lägre kort i en och samma färg, så bör man spela ut ett af de lägre korten, och medspelaren sätta uti det högsta han har, för att söka få hem sticket och åter draga samma färg. Detta kallas för att invitera. Men om utspelaren har trea, tvåa och några till, så spelar han genast dessa högsta kort; äger medspelaren esset, så är regeln, att han kastar det första gången färgen drages, för att förhanden fortfarande må kunna blifva i spelet. Om utspelaren har trea och ett ess jemte flere kort af samma färg, så kan han äfven spela ut trean, i hopp att tvåan sitter ogarderad och faller, hvarigenom esset blifver stort; medspelaren bör äfven, i fall han har tvåan, kasta den på trean. Då medspelaren icke mer kan bekänna den spelade färgen, kastar han de kort, med hvilka han icke tror sig kunna göra någon nytta. Utspelaren bör gifva akt härpå och icke spela de färger, i hvilka medspelaren markerar sig svag, hvilket isynnerhet gäller om den färg, som medhjelparen först kastar bort, till tecken, att han icke vill hafva den utspelad. Den, som vid renoncen kastar figurer, ger derigenom tillkänna, att någon hjelp af honom icke är att påräkna. Då utspelaren icke mer har några kort, som kunna göra spel, eller på hvilka

han kan invitera, utspelar han en figur, hvilket är ett tecken, att den andre måste reglera spelet efter sina egna kort.

Då alla korten äro utspelade, räknar hvardera partiet, huru många points innehållas i dess stick, på följande sätt: trea, tvåa, kung, dame och knekt räknas för figurer, och för tre sådana markeras en point, för hvarje ess en point och för sista sticket en point. Följaktligen finnas i alla korten 11 points; ty de två öfriga figurerna räknas icke för något. Så många points, hvardera kompagniet kan räkna, så många marker öfverflyttas. Det kompagniet, som först öfverflyttat sina 21 marker vinner ett parti. Om motspelarne icke hunnit öfver hälften, d. v. s. markerat minst 11 points, vinnes partiet dubbelt.

Om båda kompagnierna kunna gå ut med de points som innehållas i hvarderas stick, så anses det kompagni vinna partiet, som i sina stick först erhållit de för utgång erforderliga points. Kunna båda säga sig ute genom tre- och fyrtal eller neapolitainer, så har förhanden företräde, emedan ingen äger rätt att anmäla något förr än ordningen kommer till honom.

Om det ena kompagniet gör alla sticken, så att motspelarne icke få ett enda, så vinnas derigenom 4 partier. Detta kallas att göra c a l a d e (gallata).

Om en spelare ensam gör alla sticken så att hvarken hans medspelare eller motspe-

lare få något enda, så kallas det c a l a d o n (gallaton). Den, som gör ett sådant spel, vinner jemte sin medspelare 8 partier.

Stundom inträffar, att ena kompagniet erhåller alla sticken, med undantag af ett enda, och att i detta blott finnes 1 eller högst 2 figurer, i följd hvaraf motspelarne icke få markera någon point. Ett sådant spel kallas s t r a m a z z e t t, och derför vinnas 3 partier. Om en spelare ensam gör ett sådant spel, så kallas det stramazzeton, hvarigenom vinnas 6 partier.

Man spelar stundom så, att, om det kompagni som först hinner till 21, och följaktligen vinner ett parti, får en eller flera points öfver, detta öfverskott får öfverföras till beräkning i nästa spel. Detta kallas att spela T r e s e t t med c o n t i n u a t i o n.

Vid spelets slut, eller då spelarne förändra platser efter ett visst antal spel, räknar hvardera kompagniet ihop sina vunna partier, och så många det ena kompagniet har flera än det andra, utgör rätta vinsten.

# CASINO.

## 1. *Allmänna underrättelser om spelet.*

Detta spel har sitt namn af ett utaf adeln besökt spelhus i Florenz, kalladt Casino. Det spelas af 4 personer, af hvilka de, som sitta midt emot hvarandra, spela i kompagni. Härtill begagnar man en vanlig fransk kortlek af 52 kort.

Alla kort från och med esset till och med tian hafva värde efter ögonens antal och kallas hackor; de tre figurerna, knekt, dame och kung, hvilka kallas hofkort, följa efter tian i stigande värde, så att knekten gäller 11, damen 12 och kungen 13. Essen anses på en gång för de högsta och lägsta korten och hafva således ett dubbelt värde af 1 och 14, och äger spelaren gifva dem hvilketdera af dessa värden, som han anser förmånligast.

Dessutom finnas tvenne andra kort, som kallas casino och jemväl hafva dubbelt värde, nemligen spadertvåa och rutertia; den förra kallas lilla casino, och gäller för 16 eller 10. Dessa olika värden bestämmas likaledes af spelarens godtfinnande.

I detta spel beror ingenting på färgernas olikhet, utom att det kompagni, som i de intagna sticken har de flesta spaderna, derför får räkna 1 point.

Sedan man löttat om platserna och gifningen, utdelas i en gång 4 kort till hvarje spelare, hvarefter 4 kort läggas uppvända på bordet. Spelets hufvudsakliga ändamål är att man, så ofta man är i tour, med ett af de kort, man äger på handen, borttager så många kort från bordet, som till sitt värde äro lika med mitt uppvista kort, dervid äfven flere kort få räknas tillhopa. Att alltid till ens egen största fördel hopräkna de kort, som man tager hem från bordet, utgör spelets hela konst. Dervid böra följande tre punkter tagas i betraktande: *a*) att man söker hemtaga så många kort, som möjligt; *b)* att man företrädesvis söker få hem kort af spaderfärgen; *c)* att man bjuder till att få in essen samt stora och lilla casino, antingen man äger dem på hand eller de ligga på bordet, emedan dessa kort räknas uti sticken, såsom nedan skall visas.

För att gifva ett tydligt begrepp om spelet, vilja vi föreställa oss 4 personer A, B, C och D, som spela casino tillsammans. A, som er gifvare, blandar korten och låter D, som sitter till höger om honom, taga utaf. Sedan han gifvit hvar och en af de spelande 4 kort och derefter uppslagit 4 kort på bordet, börjar B, som har förhand, att spela.

Om vi antaga, att de på bordet uppslagna korten äro: tvåa, trea, sjua och dame och att B har på hand en dame, så kan han med densamma taga alla korten eller göra rent bord (table rase eller table nette); ty hans dame parar sig med damen på bordet och de öfriga tre korten göra tillsammans 12, hvilket är damens valör. Men i händelse han icke hade någon dame, utan en fyra, en sexa, en tia och en knekt, så bör han tänka efter, med hvilket kort han kan taga de mesta och bästa korten. Han har visserligen för denna gång intet annat val, än att med tian taga sjuan och trean. Men om han icke hade tian, utan i dess ställe ett kort, som icke parade sig med något af de på bordet liggande, så vore han tvungen att på bordet utspela ett kort. Med antagande, att B tagit hem trean och sjuan, återstå tvåan och damen. C, som icke kan taga något af dessa, måste spela ut ett kort, t. ex. kungen. D tager med ett ess damen och tvåan, hvilka tillsammans göra 14. Om nu A har en kung, så kan han göra table rase. I sådan händelse måste B spela ut ett kort, t. ex. en knekt. C, som icke har någon knekt, hvarmed han kan taga denna, spelar ut ett kort, t. ex. en kung. C har hvarken knekt eller kung och spelar ut en tia. A kan icke taga något af dessa tre kort och spelar ut en nia; B, som befinner sig i samma predikament, spelar ut en åtta, C en dame och D en sjua. Men nu

har A en åtta, med hvilken han tager den på bordet liggande; B tager med en sjua den af D utspelta. C kan icke heller nu sticka och utspelar derföre sitt sista kort, en trea, D en tvåa och A en femma. Spelarne hafva nu inga flera kort på hand, och A utdelar derför åter 4 kort åt hvar och en, men lägger inga uppslagna på bordet, (hvilket endast sker vid första gifningen). B börjar åter att spela; kan han para ett af sina handkort med dem, som ligga på bordet, så borttager han dessa, i annat fall spelar han ut ett kort. På samma sätt förfara C, D och A, tills handkorten åter äro utspelade, hvarefter A åter utdelar 4 kort. Om nu B, då efter andra gifningen touren att spela är hos honom, hade stora casino, så kan han, då de på bordet liggande korten äro: ett ess, en kung, en sjua och en tvåa, med nämnde sitt kort, antingen efter dess casino-värde af 16, taga kungen, tvåan och esset, eller, efter dess vanliga värde af 10, taga sjuan, tvåan och esset. I båda fallen är esset räknadt för 1, men det kan äfven räknas för 14 och jemte tvåan hemtages såsom 16, i fall B ansåge det fördelaktigare att lemna två kort i stället för ett, för att möjligen hindra den följande spelaren att göra table race. Den som, då alla korten äro utgifna, får sista sticket, hemtager jemväl de öfriga korten, som ligga på bordet, så vida icke efterhanden har ett hofkort qvar,

i hvilken händelse denne tager de öfverblefna korten. Detta kallas Kehraus eller Sweep.

Efter slutadt spel räknar hvardera kompagniet, huru många kort finnas i dess stick; hafva de lika många eller 26 hvardera, räknas ingenting å någondera sidan; men i annat fall räknar det kompagni, som har de flesta korten, 3 points. Det kompagni åter, som har 7 eller flere spader i sina stick, räknar 1 point. För hvarje ess räknas 1 point, för lilla casino 1 och för stora casino 2 points. Det ena partiets mindre antal points afdrages från det andras och resten markeras. Men de points, man får för table rase, markeras redan under sjelfva spelet och afdragas aldrig från hvarandra.

Markeringen sker på följande sätt:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | o | o | oo | ooo | o | o |
| o | oo | ooo | oooo | oo | ooo | o | o | o | oo |
| | | | | | | | | o | o |

Det kompagni, som först hinner markera 11 points, vinner partiet. Dessa 11 points kunna, table rase oberäknad, erhållas i ett enda spel, om allt tillfaller ena kompagniet, nemligen:

för de flesta korten — — — 3 points,
stora casino — — — 2,
lilla casino — — — 1,
4 ess — — — — 4,
de flesta spaderna — — 1.

Summa 11 points.

Vid gifningen observeras: att om bland de uppslagna korten finnas 2:ne lika, t. ex. 2 åttor, ett af dessa stickes in i leken och ett annat utlägges i stället.

Ingen felgifning bör kunna äga rum, emedan det är hvarje spelares fördel att se till, att han har riktiga kort. Skulle så hända, att ett kort fallit under bordet, så får den, som blott har tre kort, taga upp detsamma.

Det anses icke för något fel, om i leken finnes ett eller flere omvända kort, så vida detta icke inträffar vid första gifningen; i hvilket fall omgifning måste ske.

Ingen äger rätt att se något annat stick, än det sist intagna; icke eller får någon under spelets lopp högt räkna de hemtagna korten.

Ingen får spela ut mer än ett kort på en gång af dem, som han har på hand, men med detta kort kan han af dem, som ligga på bordet, hemtaga så många, som äro lika med det utspelade kortet, antingen ensamt eller tillsammans med flera; således tager t. ex. en tia i ett enda stick:

en tia,
en nia och ett ess,
en åtta och en tvåa,
en femma, en fyra och ett ess etc.

Den, som gör table race, d. v. s. hemtager alla på bordet uppslagna korten, räknar derför hvarje gång en point.

Om ena kompagniet hunnit till 11, innan motspelarne markerat öfver 4, vinnes partiet dubbelt och kallas Lurch eller Bredouille. *)

## 2. *Reglor för välspelningen.*

För att spela med riktig beräkning, är det nyttigt att komma ihåg de kort, som äro spelade, men isynnerhet ess, tior och tvåor.

Om man med de kort, man har på hand, icke kan taga något från bordet, så spelar man helst ut ett lägt kort, emedan med ett sådant vanligen endast kan tagas ett kort, då deremot ett högre kort lättare kan taga flere på en gång. Härifrån undantagas likväl ess och spader tvåa.

*) Vinsten i casino beräknas på olika sätt. En del spela så, att man för ett förlorat parti betalar en viss insats och dubbelt då man förlorar lurch, t. ex. 1 R:dr för enkelt parti och 2 R:dr för lurch; andra, att man betalar skillnaden i points och dubbla skillnaden för lurch. — T. ex. om A och C, då spelet går 8 sk. point, vunnit partiet, d. v. s. fått 11 points, och B och D fått 5 points för table rase eller markerat 5 points i föregående spelet, så betalas skillnaden 6 points á sk. med 1 R:dr. Hafva deremot B. och D förlorat lurch och t. ex. markerat 4 points, så betala de skillnaden dubbelt eller 14 points med 2 R:dr 16 sk. Äfven spelas med robert, liksom i träkarl. De, som vinna tvänne spel, få 4 för roberten och en qvadruppel, om motspelarne stå på intet, en tripel om de stå på 1 eller 2, en dubbel, om de stå på 3 eller 4 och en simpel om de markerat öfver 4.

Den, som gifvit, bör om han kan vid slutet af spelet behålla ett hofkort, för att dermed hemtaga öfverloppskorten.

Om man har stora Casino på hand och vet, att de öfriga tre tiorna redan hafva gått, så bör man spela ut ett lågt kort, som med ett af de på bordet liggande gör tillsammans 10 eller 16, i hopp att med stora casino nästa gång taga dessa kort. Har man icke stora casino och den ej eller redan är gången, så bör man akta sig att spela ett sådant kort, som tillsammans med ett eller flere af dem, som ligga på bordet, utgör 10 eller 16, utan i stället spela ett högre kort, för att derigenom söka hindra motspelarne att taga med sin casino; men om alla tre de öfriga tiorna redan äro gångna, och hvarken man sjelf eller medspelaren gifvit kort, så söker man att med de utspelade korten få talen 10 eller 16 på bordet, utan att bry sig om, hruvida medspelaren må hafva stora casino eller icke; ty om den sitter på motspelarnes händer, så är det troligt, att, ifall de icke förut bragt den i säkerhet, de skola taga den bland öfverloppskorten.

Om man, som gifvare, har stora casino bland de sista 4 korten och de andra 3 tiorna redan äro intagna bland sticken, så bör man i brist på ett hofkort, hvarmed man kan göre Kehraus, och i fall man icke med casino kan hemtaga några kort från bordet, behålla casino till sist, i hopp att dermed få

stick vid spelets slut, så framt man icke jemte stora casino har en åtta eller en nia; i hvilken händelse det alltid är bättre att spela ut casino och låta det bero af slumpen, att kunna få hem den genom Kehraus.

Man bör alltid komma ihåg, att man för de flesta spaderna markerar 1 point, och derföre alltid gifva denna färg företräde framför de öfriga, så länge det är likgiltigt om man tager ett kort i denna eller en annan färg. Likväl bör man icke, genom sträfvandet efter de flesta spaderna, försumma andra vigtigare fördelar; men om motspelarne fått hem alla kort för hvilka räknas points, och efter all sannolikhet äfven de flesta korten, så bör man åtminstone söka få in de flesta spaderna, för att hindra motspelarne att gå ut.

Om man i första eller andra hand har ett ess, hvarmed man icke kan taga något kort från bordet så bör man, om icke mer än ett eller två ess förut blifvit bortspelte, så länge dröja med utspelandet af esset, tills blott tior och hofkort finnas på bordet, eller de på bordet liggande korten endast på så sätt kunna tagas med andra kort. Tredje hand och gifvaren böra alltid gömma ett ess till sist, ifall de icke dessförinnan dermed kunna hemtaga något stick.

Med två ess på hand, bör man vid första yppade tillfälle spela ut det ena, i hopp att det icke skall tagas förr, än man åter kommer i tour att spela och då kan taga

det med det andra esset. Om medspelaren spelar ut ett ess, hvilket man icke kan taga, så bör man åtminstone borttaga så många kort man kan, för att minska möjligheterna för närmaste motspelare att medelst sammanräkning med andra kort taga esset.

Har man ett ess och lilla casino på hand och är tvungen att spela ut endera, så spelar man heldre lilla casino, emedan motspelarne, om de taga den, blott få 1 point, hvaremot de skulle markera 2 point om det inträffade, att de kunde taga esset med ett annat ess.

Om bland korten på bordet skulle finnas stora casino och ett ess, och man äfven har på hand en tia och ett ess, så bör man alltid först taga esset emedan esset lättare än tian kan af motspelaren borttagas i förening med andra kort. Om jemte stora casino och ett ess äfven finnes en trea på bordet, så förstås det af sig sjelft, att man med esset kan taga alla tre korten.

Det är en allmän regel, att aldrig på bordet qvarlemna blott ett enda kort eller flere sådana, som tillsammans kunna tagas med ett enda kort, för att hindra motspelaren att göra table rase. Denna regel, hvars användande fordrar mycken eftertanka och urskillning, är derföre icke ofelbar; ty emedan största antalet af kort är af så mycken vigt, att det gör en skillnad af 6 points, så är det väl skäl att derföre våga något. Dock

bör man isynnerhet följa nämnde allmänna regel, och icke riskera att låta motspelarne göra table rase, då de markerat 4 och man sjelf är nära att gå ut, emedan motspelarne, genom den point, som erhålles för table rase, undgå lurch eller spelets dubbla förlust. Med ännu större skäl bör man söka hindra dem, att få table rase, om de markerat 9 eller 10.

De fall, då man bör gå ifrån ofvannämnde allmänna regel, och icke bry sig om hindra motspelarne från table rase, äro:

a) I början af ett spel, då man kan taga många kort på en gång.

b) Då man är i tillfälle att göra någon point.

c) Då ett eller två stick kunna afgöra, att man får de flesta korten.

d) Om man redan markerat högt, men motspelarne blott 2 eller 3 points.

---

## *Casino på tre man hand.*

Detta spel skiljer sig väsendtligen från Casino på fyra man hand.

I stället för 11 points fordras här 16 till vunnet parti. Det är förut visadt, huru man markerar till och med 10 points; 11 makeras med $\overset{o}{\underset{o}{ooo}}$, 12 — $\overset{o}{\underset{o}{oooo}}$, 13 — $\overset{oo}{\underset{o}{oo}}$, 14 — $\overset{oo}{\underset{o}{ooo}}$, och 15 — $\overset{o}{\underset{oo}{oo}}$.

Den spelare, som icke hunnit markera mer en 7 points då en annan vinner partiet, förlorar Lurch eller dubbelt.

Hvarje spelare markerar de points, han vinner utan något afdrag.

Om två af spelarne eller, hvilket icke är omöjligt, alla tre hinna till 16 i samma spel, så afgöres vinsten efter rangen af de sednast erhållna points, och hvilka är följande: 1:o stora casino, 2:o lilla casino, 3:o de flesta korten, 4;o de flesta spader, 5:o spader ess, 6:o klöfver ess, 7:o hjerter ess, 8:o ruter ess.

Om man t. ex. antager, att i de föregående spelen,

A. räknadt 13 points,
B. — 12 — och
C. — 13 — och

att, då korten gifvas sista gången, A får hem stora casino och spader ess, B lilla casino och de flesta korten, C de flesta spaderna och hjerter- och ruteress, så kommer hvarje spelare på 16, men B vinner partiet, emedan lilla casino och de flesta korten gå före så väl spaderess, som de flesta spaderna och hjerter- och ruteress.

---

## *Casino på två man hand.*

Detta spel spelas i allo efter samma reglor, som casino på 4 man hand.

---

# PHARAO.

Uti pharao kunna så många personer, som helst deltaga. En af sällskapet är bankör eller håller bank, d. v. s. lägger upp en bestämnd summa, hvilken de mot honom spelande, som kallas punktörer, kunna vinna, i det de hålla antingen vissa delar af denna summa, eller hela summan i ett enda drag. Vanligen plägar banbören på förhand tillkännagifva, om han tillåter, att det hela får hållas i ett enda drag, eller i annat fall bestämma ett maximum, öfver hvilket ingen får hålla. Likaså bestämmes vanligen, huru låg lägsta satsen får vara. Bankören är icke skyldig betala mera, än banken innehåller, och derföre är det nödvändigt, att se efter, att de punkterandes satser tillsammans icke öfverstiga bankens belopp.

Bankören har sin plats midt för ena sidan af bordet, och punktörerne taga platser rundt omkring bordet, stående eller sittande. Till spelet begagnas 2:ne vanliga franska kortlekar af 52 kort, hvarförutan hvar och en af punktörerna erhåller en fjerdedel af en sådan kortlek, d. v. s. 13 kort i ordning

från esset till kungen. Bankören blandar ena kortleken, låter en af de spelande taga utaf densamma, och visar punktörerne botten-kortet i den sålunda couperade leken, hvilken kallas taille och lägges, med bottenkortet nedåt i vertikal riktning framför bankören. Den andra leken, i hvilken utses ett bottenkort af samma slag, som det i taillen, lägges, med detta bottenkort vändt uppåt, på tvären ofvanför taillen. Hvarje punktör väljer nu af de 13 kort, han erhållit, efter behag ett eller flera, lägger dem öppna på bordet och besätter dem med den summa han behagar. Då punktörerne icke sätta ut kontanta penningar för hvarje kort, hvarpå de hålla, utan först efter tailens slut uppgöra hvad de tappat, brukar man bestämma summan, som hålles, efter det rum, hvari korten ligga. Ett kort, som ligger vertikalt närmast punktören, säges ligga i första rummet och gäller 1 point. Ett kort, som ligger ofvanför detta på tvären, gäller 2 points. Ett kort i vertikal riktning ofvanför det sistnämnda gäller 4 points o. s. v., så att hvarje kort i ett högre rum gäller dubbelt mot det, som ligger i rummet näst under. Om punktören vill hålla på ett kort i ett högre rum, utan att fylla dem som äro under, måste sådant tillkännagifvas, då kortet utlägges. Han kan t. ex. lägga ut tvänne kort på tvären, det ena under det andra på en distans af ungefär ett korts längd, och säga: "dessa kort ligga

i 2:dra och 4:de rummen" (och gälla följaktligen, det ena 2 och det andra 8 points).

Då hvarje punktör bestämt, hvad han till en början vill hålla, drager bankören, ofvanifrån 2:ne kort utaf taillen och lägger dem öppna bredvid hvarandra på bordet nedom botten-kortleken. Af dessa två kort utmärker det första, som lägges, till venster, och det andra som lägges till höger, vinst för punktörerne; d. v. s. om det först dragna kortet är lika med något af dem på hvilka en punktör håller, så hemtager bankören hvad som hållits på det tappade kortet; men om det andra kortet är lika dermed, så erhåller punktören utur banken den hållna summan. Kortets färg kommer härvid icke i fråga. Således om det första kortet är ruterkung och det andra klöfverdame, så tappa alla de punktörer, som hållit på en kung och vinna de, som hållit på en dame, dessa kort må hafva varit af ruter-, klöfver-, hjerter- eller spaderfärgen. Då hvad som vunnits eller förlorats i första draget blifvit betaldt eller markeradt, göres ett nytt drag på samma sätt, som nyss blifvit föreskrifvet, så att 3:dje kortet lägges öppet på det 1:sta till venster och 4:de kortet likaledes öppet på det 2:dra till höger. På detta vis fortfar bankören, tills taillen är slut. Alla kort, som falla till venster, utmärka förlust, och alla de till höger vinst för punktörerne, hvilket det åligger punktören att för hvarje drag

ljudeligen tillkännagifva, t. ex. esset tappar, damen vinner, o. s. v. Sista kortet, som egentligen skulle vinna för punktörerne, räknas för ingenting, hvaraf följer, att i leken finnas 26 tappande, men endast 25 vinnande kort. Om uti ett drag lika kort falla på båda sidor hvilket kallas pliade, så har bankören vunnit hälften af hvad som hållits på ett dylikt kort. Punktören kan antingen betala denna hälft eller söka vinna den tillbaka genom att gissa rödt eller svart på första kortet i nästa drag. Gissar han rätt, betalar han ingen ting, men i motsatt fall har han förlorat hela satsen. Om bankören gör fausse taille, d. v. s. om det inträffar, att vid sista draget blott ett kort blir öfrigt i stället för två emeden bankören någon gång dragit två kort i stället för ett, så måste han betala alla vid spelets slut punkterade kort.

En punktör får icke, utan bankörens medgifvande, borttaga ett punkteradt kort, förr än ett dylikt blifvit draget ur taillen, d. v. s. förr än det blifvit afgjordt huru vida kortet vinner eller tappar; icke får han, innan kortet utkommit, minska, men väl öka den på kortet hållna summan. Han kan således när som helst flytta ett kort från ett lägre till ett högre rum, men icke tvärtom. Han kan äfven när som helst under taillen lägga ut och hålla på nya kort. För att få tid att sålunda ändra sitt spel, yttrar han till bankören: a t t e n d e z. Hvarje gång

ett kort tappar eller vinner, äger punktören efter behag att borttaga kortet eller ånyo hålla derpå, dervid han om kortet vunnit, gör olika veck derpå, allt efter som han vill hålla qvitt eller dubbelt, eller öka dess gällande point, hvilket kallas att f o r c e r a ett kort. Detta kan ske på nedannämnde olika sätt:

Om punktören vill forcera ett vunnet kort, så kan han på detsamma hålla antingen blott vinsten utan insatsen, eller insatsen, jemte vinsten. I förra fallet viker han kortet tvärs öfver vid ändan utåt, hvilket kallas l a p a i x; i sednare fallet viker han ena hörnet inåt, hvilket kallas p a r o l i. Förlorar ett lapaix kort, så har punktören ingenting vunnit och ingenting förlorat; vinner det, så erhåller han dubbla insatsen eller gör han en ny lapaix hvilket kallas q u a t r e l e v a. Vinner kortet ytterligare, så erhåller man 4 gånger insatsen, eller ock gör man en tredje Lapaix, hvilket kallas h u i t l e v a. Vinner kortet ännu en gång, så erhåller man 8 gånger insatsen , hvaremot om kortet förlorar, man ingenting vunnit och ingenting tappat. Om ett parolikort tappar, så förlorar punktören icke endast hvad han derpå vunnit utan äfven insatsen, hvaremot, om det vinner, han erhåller 3 gånger insatsen. Således för ett parolikort, som vinner i första rummet, erhållas 3 points, för ett i andra rummet 6, för ett i tredje rummet 12 o. s. v.

Vill punktören ytterligare forcera ett vunnet parolikort, så viker han till det förut gjorda paroli-vecket antingen ännu ett hörn eller en lapaix. Det förra kallas s e p t l e v a, det sednare s i x l e v a. Tappar ett sept le va-kort, så förlorar punktören hvad han derpå vunnit jemte ursprungliga insatsen; men om det vinner, erhåller han 7 gånger insatsen. För en vunnen six le va erhåller han 6 gånger insatsen, men i händelse af förlust, sauverar han insatsen, så att han hvarken tappat eller vunnit. Vill man ytterligare forcera en vunnen sept le va, så kan man efter behag vika ett tredje hörn på kortet, eller ock en lapaix. Det förra kallas q u i n z e l e v a, det sednare q u a t o r z e l e v a. För en vunnen quinze le va erhålles 15 gånger insatsen och för en vunnen quatorze le va 14 gånger insatsen. Tappar quinze le va, förlorar punktören hvad han vunnit jemte ursprungliga insatsen, hvaremot han vid en tappad quatorze le va sauverar insatsen. Vill man ytterligare forcera en vunnen six le va, så gör man en douze le va, i det man till paroli och lapaix viker ännu en lapaix. För ett sålunda viket kort erhåller man, i händelse af vinst, 12 gånger insatsen, och i händelse af förlust, sauverar man insatsen utan vinst eller förlust.

På detta sätt kan man fortfara att vika ett vunnet kort, så länge man behagar och banken räcker till att utbetala den vinst man

väntar sig. I stället att forcera samma kort, kan man äfven efter behag välja ett annat. Således t. ex. om en med paroli viken sjua vinner och man ej tror att sjuan skall vinna för tredje gången, kan man välja något annat kort, på hvilket man viker en sept le va eller six le va.

Det är förut nämndt, att vid pliade bankören vinner halfva satsen. För att uträkna, om och huru mycket man vunnit, då pliade förekommer med vikta kort, bör man alltid tänka efter, huru mycket man förut vunnit på kortet och huru mycket man håller, då pliade inträffar: På ett kort med paroliveck har man förut vunnit 1 insats och håller 2; således om pliade inträffar, så hvarken tappar eller vinner man. Inträffar pliade med en sept le va, vinner man 1 insats, med en quinze le va 3 insatser. På en la paix vinner man vid pliade $\frac{1}{2}$ insats, på en dubbel lapaix eller quatre le va 1 insats och på en six le va $1\frac{1}{2}$ insats. Denna fordran af $1\frac{1}{2}$ insats kan man uppgöra genom en paroli sans perdre. Man viker nemligen en paroli och gör derjemte ett veck långsåt kortet inåt. Tappar kortet, har man ingenting tappat och ingenting förlorat, följaktligen insatsen åter, men i händelse af vinst erhåller man 3 gånger insatsen.

Om punktören spelar på två eller flera kort och ett af dem vinner, så kan han

transportera vinsten på ett annat kort. Antag t. ex., att man punkterat damen och kungen, hvardera med en lika point, och damen vinner, så vänder man om det vunna kortet; viker en paroli eller lapaix derpå och lägger detsamma nära kungen, hvars öde det nu delar. Tappar kungen, så har man, med paroli-veck på damen, förlorat 2 points, men, i händelse af vinst, erhåller man 4 points. Med lapaix på damen, tappar man 1 point och vinner 3.

Punktörens förluster utmärkas på det sätt, att bankören lägger framför honom så många marker, som han förlorat points. Hvarje vunnen point, eller *affaire*, som det kallas, markerar punktören genom kort, som läggas afviga på bordet. Ett oviket kort gäller för 1 affaire, ett med lapaix för 2, med 2 lapaix 4, med ytterligare ett veck långsåt kortet inåt 8, och med ännu ett veck tvärsöfver 16 points. Ett kort med paroli gäller för 3, med ytterligare en lapaix 6, med ännu ett veck långsåt kortet 12 och med ännu ett tvärveck 24 points.

Att punktera på *ögonkort*, vill säga att punktören utlägger särskilt på bordet ett kort, vanligen cacheradt, och hvarpå punkteras så många points, som kortet innehåller ögon; dervid gäller knekten för 11, damen 12 och kung 13 points. Esset, som eljest räknas för 1 point, kan efter särskilt tillkännagifvande äfven räknas för 14 points.

Att spela på couche vill säga, att man lägger den point, man vill hålla, under det punkterade kortet.

Att punktera en Fransos, vill säga, att punktören håller ett kort, med vilkor, att det icke får retirera efter första vinsten, utan skall forceras ett visst antal gånger. Han viker derföre kortet, som vanligen lägges cacheradt, genast i öfverensstämmelse med det sätt, hvarpå han vill forcera detsamma. Man kan till en fransos, om den skall forceras ett större antal gånger, begagna två eller flere kort. Så snart ett enda af dessa kort tappat, är fransosen förlorad.

# RAPOUSE.

I detta spel kunna så många personer som helst deltaga, likväl lämpligen icke färre än tre. För hvarje spelare erfordras en fullständig kortlek af 52 kort. Alla dessa kortlekar läggas tillsammans i en hög, blandas väl och delas i så många lika stora högar, som spelarne äro. Hvar och en tager sig nu en sådan hög af 52 kort, blandar den ännu en gång och låter sin granne taga utaf. Härefter gifver sig hvar och en nedifrån af sin talon 7 kort, osedda, och det öfversta af dessa uppvändes och bildar med de 6 andra den så kallade stocken, hvilken man lägger bredvid sig på bordet. Derefter gifver sig hvar och en ytterligare ofvanifrån 5 kort af sin talon, hvilka han tager på hand.

Den som har lägsta kortet på sin stock, börjar spelet genom utläggning af detta kort öppet på bordet. Esset räknas för lägst och derifrån i vanlig ordning till och med kungen.

Då det först utlagda kortet, som kallas börjkort, blifvit borttaget af stocken, uppvändes det följande. Skulle händelsen göra,

att detta äfven är ett börjkort eller följer i ordning efter börjkortet, då det i förra fallet äfven utlägges på bordet, men i det sednare lägges på det först utlagda, så uppvänder man det följande kortet i stocken och låter det ligga, tills det går ut. Äfven af de 5 korten man har på hand, utlägger man börjkorten och dem som följa i ordning efter de förut utlagda. De öfriga sorterar man och nedlägger öppna framför sig på bordet i högar, hvaraf man får hafva tvänne (utom stocken). Då den, som börjat, utlagt så mycket han kan, äger hans granne till venster och efter honom alla de öfriga hvar i sin ordning på samma sätt utlägga så många kort de kunna; dervid bör observeras, att hvarje spelare icke endast kan lägga på de högar han sjelf börjat, utan äfven på dem af hans motspelare började. Då alla spelarne utlagt så mycket de kunna, tager hvar och en åter af sin talon 5 kort, och den, som först började spelet, börjar ånyo lägga ut och efter honom alla de öfriga. På detta sätt fortfares tills hvars och ens talon är utgifven och inga flere kort gå att lägga. De kort, som för hvarje gifning icke gå ut på spelhögarna, läggas på de 2:ne högar, hvarje spelare utom stocken har framför sig. Om man på stocken har ett följdkort, så bör man icke underlåta att lägga ut det framför ett på de tvänne andra högarna.

Om t. ex. börjkortet är en åtta, så följa

utan afseende på färg: nia, tia, knekt, dame, kung, ess, tvåa, trea, fyra, femma, sexa och sjua, med hvilket sistnämnde kort, som kallas rapouse, en hög är full. Den, som utlägger rapouse, hemtager högen.

Den, som först spelat ut sin stock, erhåller 2 points för hvarje kort, som medspelarne ännu hafva qvar i stocken. Då spelet är slutadt, erhåller den, som har färre kort qvar af stocken och de 45, 1 point för hvart kort, som en annan har flere. Om t. ex. af fyra spelare A har intet kort, B 3, C 5 och D 8, så betalar B till A 3, C till A 5 och till B 2, D till A 8, till B 5 och till C 3 points. För hvarje rapouse, som en spelare har mindre, betalar han till den, som har flere, 4 points.

Man kan äfven spela rapouse med en viss insats dessutom. I sådant fall vinner den potten, som först utlagt sina 45 kort, stocken oberäknad. Har ingen spelt slut på alla sina kort, blir potten stående till följande spel. Till pott insätter vanligen hvarje spelare 4 points.

Hos oss spelas rapouse med följande olikheter:

Samtliga lekarna läggas i en hög och blandas väl. En af spelarne är gifvare och utdelar till hvar och en först 8 kort, som utgöra stocken och derefter 4 kort, som tagas på hand. Förhanden börjar lägga ut ett kort; hvartill han får välja antingen det öf-

versta af stocken eller ett af de 4, han har på hand. Påläggningen kan ske antingen i stigande eller fallande ordning, hvilket för hvarje spel afgöres af den, som utlägger första följdkortet. Om t. ex. förhanden börjat med en fyra, men hvarken har trea eller femma att lägga på, så kan hans närmaste man efter behag pålägga trea eller femma. Utom stocken har man äfven här tvänne högar, på hvilka man lägger de kort, som icke gå ut, men man kan också, då man så finner för godt, lägga kort på det uppslagna öfversta kortet af stocken, och då stocken är slut får man i dess ställe hafva en tredje hög. Att med slutkortet, rapouse, komplettera en hög, är här af ingen betydelse, emedan någon särskilt vinst derför icke erhålles. Icke heller vinner man något för det man först slutar sin stock.

# ECARTÉ.

---

## 1. Allmänna underrättelser om spelet.

Detta spel spelas mellan två personer, med en piquetlek af 32 kort. I Paris, der ecarté utgör den eleganta verldens älsklingsspel, deltaga vanligen flere personer i partiet, i det de parera på den ena eller andra spelaren. Man kallar de på detta sätt af spelet intresserade åskådarne de parerandes galleri (galerie des parieurs).

Kortens rangordning är: kung, dame, knekt, ess, tia, nia, åtta och sjua.

Förhand bestämmes på det sätt, att hvardera af spelarne taga utaf leken; den, som dervid får högsta kortet, ger första gången, hvarefter gifningen omvexlar, så länge partiet räcker. Vid ett sammansatt parti (partie liée) — ett sådant t. ex. som består af tre vanliga partier, af hvilka en spelare måste vinna två, innan partiet anses afgjordt — lottas på samma sätt om gifningen, hvilken derefter omvexlar, tills alla tre partierna äro slutade.

Hvardera spelaren erhåller 5 kort i två omgångar, antingen först 3 och derefter 2, eller först 2 och derefter 3. Under ett och samma parti får man icke ändra sättet att gifva; gaf man i början först 3 och derefter 2 kort, så kan man sedermera icke gifva först 2 och derefter 3. Elfte kortet uppslås och utmärker trumffärgen, hvilken, såsom vanligt, sticker alla andra färger. De återstående 21 korten, som utgöra talongen, läggas till höger om gifvaren. Uppslagskortet, som aldrig får köpas, stickes under talongen, dock så, att större delen af kortet är synlig för spelarne.

Den som vid gifningen slår upp kungen, markerar 1 point; likaledes markerar den 1 point, som bland sina kort på hand (köpta eller oköpta) har kungen i trumffärgen. För att få markera för kungen, måste förhanden anmäla kungen, innan han spelar ut, eller också vid sjelfva utspelet, om han börjar med kungen; anmälningen måste likväl ske, innan motspelaren spelat på. Efterhanden behöfver först anmäla kungen, när motspelaren spelat ut, och innan han sjelf spelar på. Försummar han att anmäla kungen innan han spelat på, så, i stället för att få markera, förlorar han 1 point.

Om förhanden icke är nöjd med sina kort, yttrar han: "jag proponerar" (je propose). Är gifvaren icke eller nöjd med sina kort, tillkännager han sitt bifall till förhan-

dens propos genom att fråga: "huru mycket? (combien?)." Han gifver då den andra af talongen så många kort denna åstundar i stället för lika många, som förut kastats, hvarefter han sjelf köper så många han behagar. Om förhanden efter denna köpning icke ändå är nöjd med sina kort, så kan han ånyo proponera, o. s. v. så länge några kort finnas qvar i talongen. Det står likväl alltid gifvaren fritt att gå in på eller afslå förhandens propos. De kort, som vid köpningen ecarteras, läggas cacherade i en hög på den talongen motsatta sidan. De kastade korten får man icke mera bese.

Det kan stundom hända, att, om efter flerfaldiga köpningar förhanden ännu alltid åstundar nya kort och den andra frågar: "huru mycket?", det icke finnes så många kort, förhanden åstundar. I detta fall är han icke desto mindre skyldig att taga så många kort som finnas och upptager åter af kastkorten hvad han ecarterat för mycket.

Om gifvaren afslår förhandens första propos, så markerar den sistnämnde 2 points, ifall gifvaren ej gör minst 3 stick. Likaledes markerar gifvaren 2 points, i fall förhanden, då han spelar utan att hafva proponerat, ej får 3 stick. Den som gör 3 eller 4 stick, markerar 1 point, så vida icke motspelaren underlåtit att proponera eller vägrat propos, i hvilket fall markeras 2 points. Den, som gör alla sticken, markerar derföre 2 po-

ints och följaktligen 3, vid underlåten eller vägrad propos å motspelarens sida. För kungen markeras, såsom förut är nämndt, 1 point. Man skulle således kunna i ett spel markera 4 points.

Utan särskilt öfverenskommelse spelas partiet till 5. Vanliga spelsättet är, att den som först hunnit markera dessa 5 points, vinner partiet med en viss öfverenskommen summa. Men somliga bruka äfven beräkna ett visst belopp, för hvarje point, som för den tappande felas i 5. Om den ene icke markerat något, tappar han dubbelt eller 10 points.

Man är skyldig bekänna den färg, som utspelas och att sticka öfver, den man kan. Märker man, att någon felat häremot, återtager hvar och en sina 5 kort, och den som begått felet, markerar blott 1 point, om han gör alla sticken, men intet, om han får 3 eller 4 stick.

---

## 2. *Ordningsreglor.*

Märker man under gifningen ett eller flere öppna kort i leken, så blandar man och gifver ånyo, utom i den händelsen, att det öppna kortet vare det 11:te, hvilket alltid uppslås till bestämmande af trumfen. Men om de öppna korten ligga efter det 11:te och gifvaren får dem vid köpningen, så är gifningen giltig; men förhanden kan, om de tillfalla

honom, efter behag fordra andra kort utur talongen, om några finnas qvar.

Om en spelare gifver, utan att vara i tour, och det märkes innan trumfen slås upp, så hopsamlas korten, och den, hos hvilken touren är, gifver. Märker man det först sedan trumfen blifvit uppslagen, innan ännu blifvit speladt eller ecarteradt, så läggas korten, sådana de äro utgifna, jemte talongen å sido till nästa spel, och den, hos hvilken touren rätteligen var, gifver med den andra leken. Men märker man misstaget först sedan spelet och ecarteringen börjat, så gillas gifningen.

Om spelarne redan sett sina kort och gifvaren har ett eller två för litet, så kan motspelaren efter behag låta honom taga det första eller de två första korten af talongen eller låta spelet gå om, i hvilket fall gifningen tillhörer motspelaren. Han kan äfven låta spelet gå om, i fall gifvaren har ett kort för mycket och han icke heldre vill draga ett kort ur hans spel och lägga det osedt på bordet.

Har förhanden ett eller två kort för litet, så kan han efter behag taga det första eller de två första korten af talongen eller låta spelet gå om. Har han ett eller två för mycket, så står det honom fritt att ecartera dessa eller börja nytt spel, hvarvid han öfvertager gifningen.

Men om det kan visas, att felet icke

ligger hos gifvaren, såsom t. ex. om förhanden vid ecarteringen begärt 3 och blott kastat 2 *), eller blott begärt 2 och kastat 3, så förlorar förhanden 1 point, hvilken han likväl efter behag kan antingen demarkera å sin sida, eller låta gifvaren markera. Samma regel gäller, om gifvaren begår detta fel vid ecarteringen.

Om en spelare, sedan han ecarterat och bekommit nya kort, spelar med mer än 5 kort, så förlorar han 1 point, hvilken motspelaren markerar, och får icke räkna kungen.

*) I detta fall får han icke räkna kungen, om den skulle finnas på hans hand, emedan det vore möjligt, att han bekommit honom i det sjette kortet.

# IMPERIAL.

Uti detta spel, hvartill fordras en piquet lek af 32 kort, deltaga vanligen blott två personer. Det kan äfven spelas af tre och af fyra personer, hvarom underrättelse särskilt skall meddelas.

Kortens ordning afviker, liksom i ecarté, så till vida från den vanliga, att esset följer först efter knekten.

Man lyfter eller drager om gifningen, och den, som dervid fått högsta kortet, gifver först. Hvardera af spelarne erhåller 12 kort, hvilka man kan gifva med 2, 3, 4 och 6 kort i sender. Vill man under spelets lopp afvika från det en gång antagna gifningssättet, måste sådant hvarje gång tillkännagifvas före aftagningen; underlåtes detta, är gifvaren skyldig att ge på samma sätt, som i föregående spelet.

De öfverblifna korten räknar gifvaren, för att öfvertyga sig, att han gifvit riktigt, hvarefter, i fall det är rätt gifvit, han uppslår det 25:te kortet såsom trumf. Finner han åter, att det är felgifvet, anmäler han detta och gifver; men om han räknar korten

först efter det han uppslagit trumfen, så förlorar han rättigheten att gifva, hvilken här är en förmån. Om gifvaren helt och hållet försummat att räkna korten och dessa först under spelets lopp befinnas oriktiga, så återgår allt hvad i spelet blifvit markeradt och förhanden markerar 6 points eller en imperial.

Om det till trumf uppslagna 25:te kortet är kung, dame, knekt, ess eller sjua, så markerar gifvaren derför vanligen en point och lika mycket, om han med en af nämnde trumf gör ett stick. Stundom spelas likväl så, att gifvaren icke får markera för uppslagskortet förr, än förhanden sett efter, om han kan uppvisa någon imperial; är detta händelsen, markerar han först denna, och gifvarens redan markerade points försvinna, likväl markerar han för uppslagskortet.

Man kan visserligen bestämma så många imperialer man vill, men vanligen spelas så, att ett parti är vunnet med 3 imperialer. Till hvarje imperial räknas 6 points. För att markera spelet behöfver man således blott 2 långa och 5 runda marker, enär den sista imperialen, som slutar partiet, icke behöfver markeras. Man plägar markera på det sätt, att man på den ena sidan har de points, som redan blifvit markerade och på den andra dem som skola markeras.

Hvarje qvart major, d. v. s. kung, dame, knekt och ess i samma färg, likaledes 4 kungar, 4 damer, 4 knektar, 4 ess och 4 sjuor

kallas en imperial och markeras med 1 fiche, men för cartes blanches, d. v. s. den händelsen att någon saknar målare på hand, räknas 2 imperialer. Har man jemte cartes blanches 4 sjuor eller 4 ess, så räknas derför 3 imperialer, hvarmed partiet är vunnet.

Imperialerna böra alltid anmälas förr än rummeln; försummas detta och man sedan finner, att en imperial blifvit förbisedd, så får man icke mer räkna densamma.

Efter imperialerna anmäler man sin rummel, icke, såsom i piquet med antalet af kort, utan med antalet af points i en färg; man anmäler således icke 4, 5 eller 6 kort, utan 35, 50, 56 etc. points, hvarvid hvarje figur räknas för 10, esset för 11 och de öfriga korten efter deras ögon. Efter en gång skedd anmälan af points får man icke vidare räkna dem, man möjligen förbisett; har man räknat för mycket, sker rättelse deruti. Kan efterhanden icke straffa rummeln, så uppvisar förhanden densamma före utspelet och markerar derför 1 point. Straffar efterhanden rummeln, så spelar förhanden ut, och först derefter uppvisar efterhanden sin rummel och markerar derför 1 point och påspelar det utslagna kortet. Hafva båda lika stor rummel, markerar förhanden 1 point.

Emedan hvardera spelaren bör söka att få så många stick, som möjligt, är det alltid nyttigt att draga sin starkaste färg. Man måste bekänna färg, så länge man kan; icke

eller får man lachera något stick, så länge man kan sticka, vare sig i färgen eller med trumf.

För hvart stick, man får öfver b, markeras 1 point. Men om någon får alla 12 sticken, så markerar han derföre 2 imperialer.

Så ofta ena spelaren markerar en imperial, försvinna alla motspelarens points. T. ex. om båda spelarne markerat 5 points, så måste den ene retirera med sina 5 points, då motspelaren gör en 6:te point, hvarigenom denne markerar en imperial och jemväl retirerar med sina 5 points. Markerar han flere points, äger han likväl rättighet markera öfverskottet. **Om man vill spela så, att den enes points icke gå tillbaka för motspelarens imperial, bör sådant bestämmas före** spelets början.

Om tre personer vilja deltaga i spelet, så medtagas sexorna till piquetleken. Sjuorna räknas då icke såsom imperialer, utan i deras ställe sexorna. Hvarje spelare erhåller 12 kort, och bottenkortet uppslås till bestämmande af trumffärgen. För hvarje stick, man får öfver 4, markeras 1 point, och den, som först räknat det öfverenskomna antalet imperialer, vinner partiet, hvarvid förhanden har företräde, om två skulle gå ut på samma gång. Hvarje imperial, som en af spelarne markerar, demarkerar, d. v. s. borttager motspelarnes points.

Imperial kan äfven spelas på 4 man hand efter samma reglor, som för imperial à trois, dock att hvarje spelare här endast får 9 kort och att points räknas för hvarje stick öfver 2.

# VINGT-UN.

Till detta spel, hvaruti så många personer som helst kunna deltaga, begagnas 2 eller i mån af spelarnes antal flere vanliga franska kortlekar af 52 kort. Hvarje målare räknas för 10, esset för 1 eller 11 och de öfriga korten efter ögonens antal.

En af spelarne åtager sig att vara första bankören. Han lägger alla kortlekarna i en hög, blandar dem väl, tager sjelf utaf och gifver i vanlig ordning ett kort till hvar och en af motspelarne, samt sist ett åt sig sjelf. På detta första kort håller nu hvar och en mot bankören en viss summa efter behag, vanligen från 1 till 3 points, enligt öfverenskommet värde, hvarpå bankören åter gifver ett kort öfver lag. Härefter äger hvarje spelare i sin tour begära ytterligare kort, ett i sender, till dess han är nöjd, då han säger basta. De sålunda reqvirerade korten uppslås genast på bordet. Högsta spelet man kan få, är 21 ögon; får man ett eller flere ögon derutöfver, så säges spelet spricka, och bankören inkasserar genast den hållna summan. Är en spelare nöjd med de två först gifna kor-

ten, så säger han basta. Då touren kommer till bankören, äger äfven han, om han så vill, taga flere kort från talongen. Spricker bankörens spel, betalar han till hvarje spelare, som är qvar, dess utsats, sedan de, som köpt kort, uppvisat äfven dem de hafva på hand, för att styrka, det deras spel icke spruckit. Men om bankören förklarar sig nöjd, innan hans spel spricker, uppvisa alla spelarne sina kort, och bankören hemtager deras utsatser, som hafva mindre spel, än han, men till alla, som hafva högre, betalar han hvad de hållit. Har någon lika högt spel, som bankören, betalas ingenting å någondera sidan.

Vanliga spelsättet är, att äkta vingt-un, d. v. s. 21 points i de två först gifna korten, som således måste vara ett ess och en målare eller en tia, betalas med tredubbla insatsen, och oäkta vingt-un, eller 21 points genom köp, med dubbla insatsen. Den, som har äkta vingt-un, slår genast upp korten, och motspelaren kan icke qvitta med äkta vingt-un. Således om bankören får äkta vingt-un, lägger han upp korten; då alla spelarne, som icke kunna uppvisa ett dylikt spel, betala då 3 gånger insatsen; och något köp kommer icke i fråga. Somliga åter spela så, att den som kan få köp-vingt-un endast betalar enkla utsatsen till den, som har äkta vingt-un.

I vingt-un brukas äfven stundom, att bankören äger rätt att dubbla motspelarnes

satser, hvilket naturligtvis måste ske, innan andra kortet gifves. Han kan t. ex. då satsen är från 1 till 3 points säga: dubbelt öfver lag eller dubbelt på ettor och tvåor (1 och 2 points)! eller dubbelt på ettor! Hvar och en af spelarne kan ytterligare, om han så behagar säga: dubbelt o. s. v. tills satsen hunnit ett visst öfverenskommet maximum, öfver hvilket icke får dubblas.

När talongen är utgifven, öfvertages bankhållningen, eller taillen, såsom den kallas, af närmaste man till venster om bankören o. s. v. Vill någon afsäga sig taillen, öfvergår den till hans närmaste man.

Bankören har en betydlig fördel i detta spel deruti, att hvarje motspelare, hvars spel spricker, genast utbetalar satsen, utan att återfå den, om bankörens spel äfven spricker. Motspelarne hafva visserligen å sin sida tvänne fördelar, nemligen 1:o att bestämma satsen efter det först utdelade kortets godhet och 2:o, att, då deras spel spricker, icke behöfva betala markören dubbelt för oäkta vingt-un, då deremot denne, oaktadt hans spel spricker, är skyldig betala dubbla satsen till dem, som hafva äkta vingt-un. Men dessa fördelar uppväga icke den fördel, som tillkommer bankören, helst om denna äger rätt att dubbla motspelarnes satser.

# ONCE ET DEMI.

Once et demi är ett bankspel, som har mycken likhet med vingt-un. Så många personer som helst kunna deruti deltaga. Man begagnar härtill, i mån af spelarnes antal, en eller flere vanliga kortlekar af 52 kort. Essen räknas för 1 eller 11, hvarje målare för ½ och de öfriga efter ögonen.

Liksom i vingt-un är gifvaren bankör, hvarmed han fortfar så länge han har kort att utdela, derefter bankörskapet öfvergår till hans närmaste man till venster.

Högsta spelet man kan få, är 11½; får man mera, är spelet sprucket.

BanTören utdelar till hvar och en af motspelarne ett kort, på hvilket dessa göra sin insats, samt gifver sig äfven sjelf ett. Man äger rätt säga sig nöjd eller basta på första kortet. Köper någon af spelarne flere kort och hans spel spricker eller kreverar, betalar han genast till bankören hvad han hållit. Kreverar bankören, betalar han till alla dem, som äro med i spelet. Om åter bankören förklarar sig nöjd, utan att krevera, uppvisa alla spelarne sina kort, och bankören hemtager deras satser, som hafva mindre

spel, än han, men till alla, som hafva högre, betalar han hvad de hållit. Har någon lika högt spel, som bankören, betalas ingenting å någondera sidan. För 11½ betalas dubbel sats.

På ett ess bör man säga basta, emedan det gäller för 11, och det beror på en händelse att kunna få en målare. Likväl kan man icke krevera med första kortet som köpes, emedan det står en fritt att räkna esset för 11 eller 1.

# MARIAGE.

Till detta spel erfordras en vanlig kortlek, från hvilken man borttagit alla tvåor, treor, fyror, femmor, sexor, sjuor och åttor, så att endast 24 kort återstå. Esset är högst, dernäst tian och vidare kung, dam, knekt och nia. Spelet kan spelas af 2, 3 eller 4 personer.

## *Mariage à deux.*

Man drager om gifningen, och den som dervid fått lägsta kortet gifver först. Hvardera spelaren erhåller 6 kort, med 3 i sender. De 12 återstående utgöra talongen.

Förhanden spelar först ut och derefter alltid, den, som fått hem föregående sticket. För hvarje stick upptager först den, som fått hem detsamma, och derefter den andra ett kort ur talongen, så att man, så länge kort finnas att tillgå i talongen, alltid har 6 på hand. Innan talongen är upptagen, behöfver man icke bekänna färg, men derefter måste man bekänna, så länge man kan och i brist af bekänningskort sticka med trumf.

Kung och dame i samma färg på en hand kallas vif; de första sådana, som anmälas i ett spel, utgöra äkta vif och bestämma trumffärgen. Kung och dame i samma färg, som derefter anmälas, äro jemväl vif, men kallas oäkta. Intet vif får räknas förr, än innehafvaren fått ett stick.

Partiet spelas till 12. Således tager hvardera af spelarne vid partiets början 12 marker, och bortlägger en af dessa för hvarje point han räknar. Äfven kan man markera med tvänne sexor på det sätt, att man med den ena betäcker så många ögon på den andra, som man räknar points. Då 6 points äro markerade, vändes ena kortet afvigt, och markeringen fortsättes på det andra. Den, som först är fri från sina 12 marker, vinner partiet, hvilket antingen utgör en bestämd summa eller betalas med visst för hvar mark, som den andre har qvar.

För äkta vif markeras 2, för hvarje annat vif 1, för sista sticket 1 point, hvarförutan den, som i sina stick har de flesta ögonen, markerar 1 point. Härvid räknas esset för 11, tian för 10, kungen för 4, damen för 3 och knekten för 2 ögon, hvadan hela leken innehåller 60 ögon.

---

## *Mariage à trois.*

Detta spelas med samma slags kort och

efter samma reglor, som mariage à deux, endast med den skillnaden, att hvarje spelare här erhåller 8 kort, så att ingen talong blir öfrig. Sista kortet uppslås och bestämmer trumffärgen. Den, som har vif i nämnde färg, markerar derför 2. Utspeladt kort måste bekännas med samma färg eller stickas med trumf.

---

## *Mariage à quatre.*

Af de 4 personer, som deltaga i detta spel, och hvardera erhålla 6 kort, hålla de 2, som sitta midt emot hvarandra, tillsammans. Sista kortet bestämmer trumffärgen. För vif i nämnde färg markeras 2. Ett vif gäller, äfven om dess halfva sitta delade på begge medspelarnes händer, dock att det icke får anmälas förr än en af medspelarne fått ett stick. Man måste bekänna färg och i brist af bekänningskort sticka med trumf, likväl är man icke skyldig sticka sin medspelare. I öfrigt gäller, hvad som är stadgadt om mariage à deux.

Somliga spela mariage à trois och mariage à quatre på det sätt, att trumf spelas, så länge sådane finnas, hvilket likväl är mindre lämpligt, emedan spelet derigenom till en stor del förlorar sin finesse.

# JASS.

Jass är onekligen ett bland de intressantaste af sådana spel, som spelas på två man hand. För att spela spelet väl fordras framför allt ett godt minne och mycken uppmärksamhet. Det spelas med en vanlig piquetlek af 32 kort.

Alla fyra knektarne kallas **jassar**, och i den färgen, som är trumf, kallas nian **monell**.

Man lottar på vanligt sätt om gifningen, och den, som dervid får lägsta kortet, gifver först, hvilket i detta spel anses för en fördel. Gifningen sker med 3 kort i sender 3 gånger, så att hvardera af spelarne erhåller 9 kort. De öfriga korten utgöra talongen, hvaraf det öfversta, till bestämmande af trumffärgen, uppvändes och lägges på tvären under den öfriga talongen. Detta kort blir det sista som upptages, så vida ingen har trumfsjua på hand före utspelet, i hvilket fall den genast får utbytas mot uppslagskortet.

Sedan det blifvit gifvit, anmäler förhanden, innan han spelar ut, hvad han har i sina handkort, hvilket likväl kan straffas af efterhanden. Har han intet att anmäla, anmäler efterhanden hvad han har, innan han

spelar på det utslagna kortet. Följande sammansättningar af kort få anmälas, nemligen:

Tre på hvarandra följande kort i samma färg, hvilket kallas en t e r s, t. ex. spaderess, spaderkung och spaderdame; klöfvernia, klöfverätta och klöfversjua, o. s. v.

Fyra på hvarandra följande kort i samma färg, hvilket kallas q v a r t.

Likaledes 5 kort, 6 kort, 7 kort och 8 kort, då de följa i ordning efter hvarandra.

Ett hundra damer, d. v. s. alla 4 damerna.

Ett hundra kungar, eller alla 4 kungarne.

Ett hundra ess, eller alla 4 essen.

Två hundra jassar, d. v. s. alla 4 knektarne, hvilket är det högsta, som kan anmälas, och icke straffas af någonting. 5, 6, 7 och 8 kort straffa hundradetal, d. v. s. 4 damer, 4 kungar och 4 ess.

Då förhanden anmäler något, t. ex. en qvart, så bör efterhanden, om han likaledes har en qvart, fråga, huru hög förhandens är. Om nu efterhanden har en högre qvart, eller en lika hög i trumffärgen, så straffar han den af förhanden anmälde. Då efterhanden frågar, huru hög förhandens ters, qvart o. s. v. är, förutsätter denna fråga alltid, att efterhanden har en anmälning af samma slag, och han kan icke, då han frågat, huru hög förhandens t. ex. qvart är, straffa densamma med 5 kort, 6 kort eller hundradetal. Vill efterhanden straffa med högre anmälning, må-

ste han, utan efterfrågan, genast svara, att anmälningen icke duger.

Så snart anmälningen är afgjord fortgår spelet på vanligt sätt. Efterhanden kan efter behag sticka eller lachera det af förhanden utspelta kortet, och man är icke ens skyldig att bekänna den utspelade färgen förr än talongen är upptagen. För hvart stick upptager först den, som fått hem detsamma, och derefter den andra ett kort af talongen, hvarmed fortfares så länge talongen räcker. Den, som tagit hem ett stick, har förhand till utspelning och ny anmälning. Då talongen är upptagen och ett af de 9 sista korten är utspeladt, får ingen vidare anmälning ske.

Hvarje anmälning, som godkännes, antecknas med krita eller blyerts på följande sätt: för en ters tecknas 1, en qvart —, för 5, 6, 7, 8 kort tecknas deras antal med 5, 6 o. s. v., 100 damer, kungar och ess 0, 200 jassar 9. Den af spelarne, som först hunnit till 500, vinner partiet. Vinsten af ett vunnet parti är likväl olika och beror af de flere eller färre honnörer, som man räknat mera än motspelaren, på sätt nedanföre vidare skall förklaras.

Beräkningen, hvarigenom man kommer till dessa points, är följande:

| | | |
|---|---|---|
| En ters räknas för | 20 | points. |
| En qvart | 50 | d:o. |
| 5, 6, 7 och 8 kort, hvardera | 100 | d:o. |

Ett hundra damer, kungar och ess, hvardera 100 points.
Två hundra jassar 200 d:o.

Trumfjass ensam räknas som en ters; lika så får den räkna en ters, som har kung och dame i trumf, hvilket kallas styck och ej behöfver anmälas förr, än kungen eller damen spelas ut. Dessa terser för trumfjass och för kung och dame i trumf, kunna icke straffas af högre anmälning hos motspelaren.

Dessutom räknar hvardera af spelarne vid spelets slut de kort, han fått i sina stick, på det sätt, att ess räknas för 11, kungar för 3, damer för 2, trumfjass för 20, de andra knektarne för 1, tiorna för 10, monellen eller trumfnia för 14 och sista sticket för 5. Alla kort, som sålunda räknas, utgöra tillsammans 146 points, hvarföre endast den ene spelaren behöfver räkna sina kort, då den andra genast kan veta, huru mycket han har. Beloppet af de points, man räknar i sina stick, tillägges summan för anmälningar.

Beräkningen af honnörer är följande: en ters räknas för 1, en qvart för 2, 5 kort för 5, 6 kort för 6, 7 kort för 7, 8 kort för 8, 100 damer, kungar eller ess för 4, 200 jassar för 9; styck, eller kung och dame i trumffärg, för 1, och trumfjass för 1 honnör.

Innan ny gifning sker, hopräknar hvardera spelaren de points och honnörer, han erhållit i föregående spelet. Låtom oss t. ex. antaga, att den ena spelaren, utan att mot-

spelaren kunnat straffa det, anmält 3 terser, 2 qvarter och 5 kort, hvilket han markerat sålunda:

5
═══
111

Har han nu tillika 100 points i sina stick, så räknar han för 5 kort 100, för hvardera qvarten 50 och för hvardera tersen 20, eller tillsammans 360 points; i honnörer räknar han för 5 kort 5, för hvardera af qvarterne 2 och för hvardera af terserne 1, eller tillsammans 12 honnörer. Dessa 360 points och 12 honnörer antecknas med 360—12, då de markerade anmälningarna utstrykas.

Den andra spelaren har deremot t. ex. anmält 2 terser, en qvart och 100 ess, hvilket han markerat sålunda:

0
═══
11

I sina stick måste han hafva 46 points (emedan motspelaren hade 100). Han har således inalles 236 points och 8 honnörer, hvilket han antecknar med 236—8.

Spelet fortfar på detta sätt, tills den ena af spelarne hunnit till 500 och dermedelst vunnit ett parti. Man jemför då honnörerne, och skillnaden utgör vinst för den, som har de flesta. Det beror på öfverenskommelse, huru många honnörer skola svara emot ett parti. Vanligen plägar man bestämma 6 honnörer till lika värde med ett parti.

Om den ena spelaren hinner till 500 förr än motspelaren till 250, så har han vunnit dubbelt parti.

Om man t. ex. vunnit första partiet enkelt med 7 honnörer mer än motspelaren, så upptecknas detta med 1. 7.

Hade man vunnit dubbelt, så hade det upptecknats med 2. 14.

Andra spelet eller turen kallas dubbelspel. Om detta vinnes enkelt, så beräknas vinsten, både hvad beträffar partier och honnörer, dubbel, men fyrdubbel, om motspelaren icke hunnit till 250.

Tredje turen kallas qvadrupelspel. Vinsten derför beräknas dubbel mot föregående tur. Således om det t. ex. vinnes enkelt af A. med 5 honnörer mer än B., får han derför uppföra 4. 20. Hade det vunnits dubbelt, skulle han derför fått uppföra 8. 40.

Tre spel utgöra ett komplett parti. Vanligtvis kommer man i början öfverens huru många sådana partier man vill spela.

Om någon af spelarne får alla de sista 9 sticken, hvilket kallas Gewaschen eller Table rase, så får han derför räkna sig till godo 3 honnörer, men inga points.

Lika hög anmälning i trumf straffar sådan i de andra färgerna.

Då alla kort, som utgöra talongen, äro upptagna, är man å ömse sidor skyldig bekänna färg, eller i brist af bekänningskort sticka med trumf, dock kan trumfjass aldrig utfordras.

I trumf är jassen högsta kortet; derefter följer monellen och sedan esset, kungen, damen, tian o. s. v. I de tre öfriga färgerna hafva korten den vanliga ordningen från esset till sjuan.

Om någon finner sig hafva hunnit till 500, säger han sig genast ute. Man äger äfven rättighet att derom tillsäga, då motspelaren är ute. Turen är då slut, utan afseende på, huru långt man hunnit i utspelet af korten.

Om någon säger, att han sjelf eller motspelaren är ute, och det befinnes oriktigt, så pliktar han derför 3 honnörer.

Om man har flere kort i suite uti samma färg, får man anmäla alla terser, qvarter, 5 kort etc., som innehållas i dessa kort. Således om man har 5 kort i ordning från esset till tian, så kan man anmäla ters från damen, ters från kungen, ters från esset, qvart från kungen, qvart från esset och slutligen 5 kort. Spelets regel är likväl, att anmälningarna ske i ofvannämnde ordning. Man äger äfven rätt anmäla nya terser, qvarter, 5 kort o. s. v. för hvarje nytt tillkommet högre kort, men icke för ett lägre. Således om man redan t. ex. anmält qvart tia och sedan får knekt, får man anmäla ters och qvart samt 5 kort från knekten.

Om man har anledning befara, att motspelaren kan få större suite i någon färg, bör man skynda sig att anmäla, hvad man har,

på det sådant icke efteråt må straffas af motspelarens högre anmälningar.

# CONNEXION.

Detta spel spelas af 3 eller 4 personer med en vanlig kortlek af 52 kort, hvilka hafva samma rangordning, som i whist, endast med den skillnaden, att ruter alltid är trumf.

Då 3 deltaga i spelet, får hvar och en 10 kort i 3 omgånger, men om spelet är på 4 man hand, gifvas endast 8 kort, 4 i sender, så att antingen 22 eller 20 kort blifva öfriga till talong.

Man öfverenskommer, huru högt man vill spela, hvarefter hvar och en insätter ett visst lika stort antal points till banken eller potten.

Connexionerna (kortsammansättningarna) äro följande:

1:o spader- och klöfveress.
2:o spaderess och hjerterkung.
3:o klöfveress och spader kneckt.

Den 1:a connexionen vinner 8 points ur potten, den 2:a 4 och den 3:je 2 points, hvaraf hälften för hvardera kortet.

Den, som i en gifning får de flesta sticken, erhåller derföre 2 points likaledes ur potten. Hafva 2 spelare lika många stick, vinner ingendera.

Ett stick, uti hvilket befinnes en connexion, tillhörer den, som utspelat första connexionskortet, så vida icke trumf påspelas, i hvilket fall sticket tages af den, som påspelat trumf. Då en connexion finnes på bordet, äger man rätt att sätta i trumf, utan afseende på, hvilken blifvit utspelad. Likaledes får den, som har connexionskort, påspela ett sådant i stället för att bekänna den utspelade färgen; men den följande måste bekänna den utspelade färgen, om han icke har motsvarande connexionskort. I alla fall måste man bekänna färg, så länge man kan.

# GROSPOIS.

---

I detta spel kunna så många personer, som helst, deltaga; dock spelas det icke gerna på flere än 6 man hand. Af en vanlig kortlek medtagas endast ess, kungar, damer, knektar, tior och nior. Vill man spela det på flere, än 6 man hand, måste för hvar och en ytterligare medtagas 4 kort, så att om t. ex. 8 personer skulle deltaga i spelet, måste utom ofvannämnde kort äfven medtagas åttor och sjuor. På 2, 3, 4 och 5 man hand skulle man äfven kunna bortlägga Niorna, hvilket likväl är mindre tjenligt, emedan man derigenom, att korten blifva förfå, har lättare att gissa sig till hvad motspelarne hafva på hand.

Sedan man lottat om platserna och hvem som skall gifva första gången, utdelas i en omgång åt hvarje spelare 3 kort, deraf ett bortkastas. Derefter gör förhanden sin utsats, som likväl är bestämd till sitt minimum och maximum, t. ex. från 1 sk. till 4 sk., och hvilken alla spelarne äro tvungna att besvara. Den, som sitter i efterhand, kan ytterli-

gare på samma sätt bjuda upp en ny utsats och lika så efterhanden efter honom o. s. v. tills det gått hvarfvet kring. Då dessa utsatser äro gjorda, sker omblandning af de öfverblifna korten och kastkorten och 2:ne kort gifvas ytterligare, så att hvarje spelare nu har 4 kort, deraf 2:ne efter agarens behag läggas öppna på bordet.

Derefter bjuder förhanden, om han så vill, ytterligare en summa, hvilken icke eller får öfverstiga ett visst öfverenskommit maximum, ehuru detta maximum kan vara större, än maximum för utsatserna på de första 2 korten. De öfriga spelarne yttra sig, hvar i sin ordning, om de besvara den af förhanden bjudna summan eller passa. Den, som passar, är ifrån spelet för den gången. Efterhanden åter kan bjuda eller pocka ytterligare, hvarefter de, som förut svarat, i samma ordning, svara eller passa, då en annan efterhand äger att vidare pocka upp, tills någon efterhand säger: jag ser. Alla qvarvarande spelarne måste då uppvisa sina kort, och den, som har högsta spelet, tager potten (kulan) eller allt hvad som blifvit utsatt och pockat.

Förhanden, men ingen annan, kan passa med rättighet att ändock vara med, om någon annan bjuder upp. Han riskerar likväl, om han har ett öfverlägset spel, att allesammans kunna passa, i hvilket fall utsatser står qvar till nästa gifning och han har ingenting för sitt spel.

Här nedan följer en tabell, som visar spelens rangordning, från det lägsta till det högsta. Utom vid tre- och fyrtal samt oäkta och äkta fluss, hvilka spel hafva sin bestämda rang, räknas ess för 11, målare för 10 och de öfriga korten efter deras ögon. Klöfverknekt, hvilken kallas monell, får vid fråga om tre- och fyrtal gälla i stället för tredje eller fjerde esset, kungen, damen, tian, eller nian.

Tabell.

1:o Nitton eller 2 kort, som tillsammans räknas för 19, i samma färg (nia och tia eller nia och målare).

2:o Tjugu eller 2 kort, som tillsammans räknas för 20, i samma färg (nia och ess, 2 målare eller en målare med tian).

3:o Tjuguen eller 2 kort, som tillsammans räknas för 21, i samma färg.

4:o Tjugutvå eller 2 ess.

5:o Tjugunio eller 3 kort, som tillsammans räknas för 29, i samma färg.

6:o Trettio eller 3 kort, som tillsammans räknas för 30, i samma färg.

Trettioen eller 3 kort, som tillsammans räknas för 31, i samma färg.

8:o Oäkta fluss, eller 4 kort i suite af olika färger, t. ex. ruteress, klöfverkung, hjerterdame och spaderknekt, klöfverdame, ruterknekt, hjertertia och spadernia.

9:o Tre nior.

10:o Tre tior.

11:o Tre damer.
12:o Tre kungar.
13:o Tre ess.
14:o Tre knektar.
15:o Trettionio eller 4 kort, som tillsammans räknas för 39, i samma färg.
16:o Fyratio eller 4 kort, som tillsammans räknas för 40, i samma färg.
17:o Fyratioen eller 4 kort, som tillsammans räknas för 41, i samma färg.*)
18:o Äkta fluss eller 4 kort i suite uti samma färg, d. v. s. ess, kung, dame och knekt; kung, dame, knekt och tia; dame, knekt, tia och ni
19:o Fyra nior.
20:o Fyra tior.
21:o Fyra damer.
22:o Fyra kungar.
23:o Fyra ess.
24:o Fyra knektar, som är det högsta af alla spel.

I fall spelet spelas af flere, än 6 personer, så att flere kort måste medtagas, räknas äfven tre- och fyrtal af de sålunda tillkomna korten. Likaledes uppkomma derigenom flere andra spel; t. ex., då blott åttorna tillkomma: sjutton, aderton, tjugusju, tjuguåtta, trettiosju, trettioåtta.

---

*) Vid de under 15, 16 och 17 upptagne spel behöfva korten ej vara i suite. Äro de i suite, heter spelet äkta fluss.

Vid oäkta och äkta fluss ligger ingen vigt på, om korten äro högre eller lägre. Således äro t. ex. ess, kung, dame och knekt en färg icke högre, än dame, knekt, tia och nia i en annan.

Om två eller flere spelare hafva lika högt spel, utan att någon annan har högre, vinner den, som sitter i förhand.

# POLSKT PASS.

---

Detta spel spelas på 2, 3 eller 4 man hand med en kortlek, från hvilken man borttagit alla tvåor, treor, fyror, femmor, sexor, sjuor och åttor, så att endast 24 kort återstå. Vill man spela det på flere man hand, måste flere kort medtagas.

Kortens valör är den vanliga, endast med den skillnaden att knektarne alltid äro trumf, neml. 1:o klöfver knekt som är högsta kortet, 2:o spaderknekt, 3:o hjerterknekt och 4:o ruterkneckt, hvarefter följa: Ess, kung och de öfriga i trumf.

Den, som sitter till höger om gifvaren, aftager leken, dervid han visar bottenkortet. Är detta en knekt, tages den af den, som kuperat. Härefter gifvas först 3 och derefter 2 kort till hvarje spelare. Af de kort, som blifva öfriga och läggas på bordet, uppslås det öfversta. Är detta en knekt, tages den af gifvaren; är uppslagskortet ett ess står det gifvaren fritt att taga det eller låta det ligga.

Har den, som kuperat, tagit knekt i botten är gifvaren tvungen taga hvilket uppslagskort, som helst. I alla händelser, då gifvaren tager uppslagskortet, är han tvungen spela i uppslagskortets färg. För det kort, som tages af den, som kuperat eller af gifvaren, kastas efter behag ett, innan utspel sker.

Då uppslagskortet icke tages af gifvaren, yttrar sig förhanden, om han vill spela i färgen (uppslagskortets färg). I annat fall säger han: pass; hvarefter de öfriga spelarne, hvar i sin ordning, likaledes tillkännagifva om de vilja spela i färgen eller passa. Om alla spelarne passa för färgen, yttrar sig först förhanden och derefter de öfriga, om de vilja spela i någon annan färg eller passa för andra gången, i hvilket sistnämnde fall man säger: wieder. Förhanden har likväl den rättigheten framför de öfrige spelarne, att han kan passa för färgen, men ändock spela i densamma, då turen åter kommer till honom. Passa alla spelare för andra gången, sker ny gifning.

Den, som får 3 stick, har alltid vunnit spelet; men man kan äfven vinna med 2 stick, om man fått hem dessa, innan en annan fått 2 stick. Vinner någon annan, än spelaren, blir denne bet, hvilket straffas, på sätt nedanför skall visas. Då den, som kuperat, tagit knekt i botten, är både han och gifvaren spelare, och således måste då alltid åtminstone en bli bet.

Vinsberäkningen i detta spel är olika. Ursprungliga sättet derför är följande:

Gifvaren insätter en viss öfverenskommen summa, hvilken tages af den, som vinner spelet. Blir någon bet, insätter han lika mycket (eller efter öfverenskommelse dubbelt så mycket), som potten, hvarom spelades, utgjorde. Beten jemte gifvarens utsats kommer att utgöra potten för nästa spel. Om alla passa 2 gånger, sker ny gifning, och potten står qvar till nästa spel.

Pass spelas äfven på följande sätt Hvarje deltagare insätter en lika summa till potten, hvilken vinnes af den, som först blifvit fri från 5 st. marker, som hvarje spelare i början tager för sig. Hvar och en, som vinner ett spel, bortlägger 1 mark. Den, som blir bet, tager ytterligare till sig 1 mark. På 4 man hand kan man äfven spela så, att de, som sitta midt emot hvarandra, hålla tillsammans. Det kompagniet, som först bortlagt sina marker, vinner potten. Till vunnet spel fordras minst 3 stick hos de 2, som spela tillsammans. Om ena kompagniet går bet, bortlägger det andra 2 marker.

# RAMS.

Till detta spel, som kan spelas af 2—5 personer, begagnas en vanlig kortlek af 52 kort. Man kan likaväl, då spelet spelas på 2 eller 3 man hand, efter behag borttaga några af de lägre korten. Kortens valör är den vanliga.

Sedan man öfverenskommit, huru hög point man vill spela, tager hvar och en 15 marker, hvarefter gifvaren utdelar 5 kort i 2 omgångar, vanligen första gången 3 och andra gången 2. Sjelf tager han 6 kort, deraf det sista bestämmer trumffärgen. De öfriga korten utgöra talong.

Då korten äro gifna, yttrar sig först förhanden och derefter de öfriga, hvar i sin ordning, om de vilja köpa kort ur talongen eller icke. För de kort, som köpas, kastas lika många af dem, man i gifningen fått på hand; men efterhanden, som tagit 6 kort, kastar ett mer, än han köper. Alla, som köpt en gång, äga rätt att i samma ordning köpa ännu en gång, så långt talongen räcker.

Alla, som köpt kort, måste vara med i spelet, men de, som icke köpt, äga rätt att efter behag vara med eller kasta sina 5 kort.

Då det är afgjort, hvilka som äro med, spelar förhanden ut ett kort, som påspelas af de öfriga, hvarefter alltid den har utspelet, som tagit föregående stick. Hvarje utspelt kort måste bekännas och stickas, om man kan. I brist af bekänningskort, måste man taga med trumf. Är trumf redan isatt och man icke har att bekänna utspelskortet, måste man sticka med en högre trumf, om man så kan; i annat fall äger man att påspela hvilket kort, man behagar.

För hvarje stick, man erhåller, äger man att bortlägga en mark. Den, som icke får något stick, måste taga till sig ytterligare 5 marker, om han köpt endast en gång eller spelar med, utan att hafva köpt. Om åter någon, som köpt 2 gånger, blir utan stick, måste han taga till sig 10 marker. Det förra kallas att bli enkel, det sednare dubbel rams.

Den, som först blir fri från alla sina marker, vinner 1 point för hvarje mark, som de öfriga spelarne hafva qvar.

Med iakttagande för öfrigt af ofvanstående reglor, spelas äfven rams på det sätt, att, liksom i Polskt pass, knektarne alltid äro trumf, nemligen klöfverknekt högsta trumfen och derefter spader-, hjerter- och ruterknekt, efter hvilken sistnämnde följer trumfess o. s. v.

# LOTTERI.

I lotterispelet kunna så många personer, som helst, deltaga. Man tager tvänne fullständiga, vanliga kortlekar, af hvilka den ena, med korten öppna, utbredes på bordet. Utaf dessa kort, utväljer hvar och bland de spelande, hvilka och så många han behagar. För hvarje kort, som tages, erlägger man 1 Mark af öfverenskommet värde, såsom insats till banken. Om icke alla korten tagas, läggas de öfriga i en hög på bordet.

Hvar och en lägger sina kort öppna framför sig på bordet. En af sällskapet drager nu 4 eller 5 förtäckta kort, utur den andra fullständiga leken. Dessa 4 eller 5' kort läggas cacherade bredvid hvarandra midt på bordet, och på desamma fördelar man de insatta markerna, dock så, att flere marker lägges på ett kort, än på ett annat, och aldra mest på ett kort, som blifver högsta vinsten.

Derefter tager en af sällskapet alla öfriga kort af den sistnämnde leken, framdrager deraf ett i sender, nämner det högt och läg-

ger derefter hvarje kort i en hög på bordet, bredvid de kort, som möjligen blifvit öfriga af den andra leken. Den, som bland sina kort, äger maken till det uppropade kortet, bortlägger detsamma på de utaf köpleken öfverblifna korten.

Sedan alla kort på detta sätt blifvit uppropade, så att blott de 4 eller 5 återstå på hvilka vinsterna ligga, så uppvänder man först det kort, på hvilket minsta antalet marker blifvit lagdt. Den, som har maken till detta kort, erhåller den dertill hörande vinsten. På lika sätt förfares med de öfriga vinsterna, i ordning efter deras storlek, så att kortet med högsta vinsten uppvändes sist.

# LA PEUR.

I detta, spel, hvartill begagnas en komplett kortlek, kunna så många personer som helst deltaga. Hvar och en insätter en öfverenskommen summa till potten samt drager ett kort. Den, som får minsta kortet, utbreder hela leken, cacherad på bordet, och nämner ett visst kort till la peur (skrämselkortet). Derefter drager först förhanden och sedan de öfrige, hvar och en i sin ordning, ett kort ur leken, hvarmed fortfares till dess någon får la peur. Den, som dragit detta kort, är död och har förlorat sin insats. Korten hopsamlas af förhanden, blandas väl och utbredas ånyo, hvarefter den, som nyss dött, nämner ett nytt kort till la peur, och ny dragning sker, till dess någon får det sist nämnda kortet, då han äfven går från spelet och nämner la peur till nästa dragning. På detta sätt fortfares, till dess alla dött utom en, hvilken då tager hela potten. Då endast tvänne äro qvar i spelet kunna de, om de så öfverenskomma, dela potten.

I fall man öfverenskommit att spela med apell får den, som först dör, göra för-

sta apellen eller gå in för dubbel insats. Andra appellen kostar 3 gånger, tredje appellen 4 gånger insatsen o. s. v. Likväl får ingen vidare apell ske, om någon, som förut dött, afsagt sig appelrättigheten.

## NAIN JAUNE.

Uti Nain Jaune (eller gula dvärgen) kunna så många personer, som helst, deltaga.

Sedan man dragit om platserna och förste gifvaren, tager denne ur en serskilt kortlek 5 kort, nemligen rutersjua, som kallas nain jaune, hjerterkung, klöfverdame, spaderknekt och klöfvertvåa. Dessa kort läggas öppna midt på bordet så, att rutersjua ligger i midten, hjerterkung ofvanom densamma, klöfverdame inunder, spaderknekt till höger och klöfvertvåa till venster. Dessa 5 kort kallas vinstkort. Hvar och en af de spelande utsätter på sjuan 5 marker, på kungen 4, på damen 3, på knekten 2 och på tvåan 1 mark. Derefter blandar gifvaren en annan komplett kortlek af 52 kort, låter närmaste man till venster taga utaf och utdelar 48 kort lika mellan de spelande i en eller 2 omgångar.

De öfriga 4 korten läggas cacherade afsides på bordet.

Kortens valör är sådan, att esset är lägst, hvarefter följa tvåan, trean o. s. v. till och med kungen, som är högst.

Spelets gång är följande: Om förhanden t. ex. spelar ut ett ess, så måste hvar och en, som har de följande korten i samma färg, spela ut dem i den ordning, de följa på hvarandra. Hvar och en lägger sina utspelade kort öppna framför sig. Då ett af de 5 ofvannämde vinstkorten utkommer, får den, som hade detta kort på hand och spelade ut det, hemtaga hela den vinsten, som är lagd på samma kort. Om i en färg påspelningen afbrytes derigenom, att något kort i samma färg finnes bland de afsides lagda, så äger den, som spelat ut sista kortet, rättighet att spela ut ett nytt kort i hvilken färg han behagar. Lika så äger den rättighet till nytt utspel, som spelat ut en kung, hvilken alltid är slutkort.

Den som först spelat bort alla sina kort, har vunnit, och alla de andra betala till honom så många marker, som de hafva kort hvar. Om någon vid spelets slut har på hand ett eller flere bland ofvannämde 5 vinstkort, så måste han på detta kort utlägga lika många marker till, som finnas der förut. Om t. ex. spelarne varit 4, i hvilket fall 20 marker finnas utlagda på rutersjua, så måste den, som vid spelets slut har rutersjua out-

speiad, utsätta 20 marker till på den ruter-sjua som ligger på bordet. Denna dubbla insats står qvar till nästa spel, då ytterligare 20 marker (5 af hvarje spelare) utläggas på rutersjuan. Lika så står vinsten qvar till nästa spel, om något af vinstkorten finnes bland de vid gifningen afsideslagda 4 korten.

Af det ofvan anförda ser man, huru vigtigt det är, att man så fort, som möjligt, gör sig utaf med vinstkorten. Således om man är i förhand eller under spelet kommer i utspel, gör man säkrast uti att, om man har något vinstkort, spela ut detsamma och hoptaga vinsten derför, emedan man i annat fall lätt kan gå miste om tillfälle dertill, då man i stället för vinst måste sätta ut lika mycket som vinsten skulle blifvit. Om t. ex. någon har i klöfver: sjua, åtta, nia och dame och först spelar ut sjuan åttan och nian, så kan det hända, att nian eller knekten ligger bland de 4 chacherade korten, i hvilket fall det blir svårt att göra sig af med damen.

Om man är i utspel, och icke äger något vinstkort på hand, bör man söka spela ut så, att de andra spelarne icke kunna blifva utaf med sina vinstkort.

Då efter ett visst, på förhand bestämdt antal gifningar, spelet slutas, dela spelarne lika sig emellan, hvad som möjligen kan stå qvar på ett eller flere af vinstkorten. Om några ojemna marker blifva öfver efter delningen, tillfalla de den som tappat mest.

# ENKORTS KILLE.

Detta spel spelas med särskilda, så kallade campio-kort. En sådan lek består af 42 kort, deraf två och två äro lika och följaktligen hafva samma valör. Kortens rangordning från det lägsta till det högsta är följande: blaren, blompottan, kransen, ettan, tvåan, trean, fyran, femman, sexan, sjuan, åttan, nian, tian, elfvan, tolfvan, värdshus, kaval, husu, husar och kuku. Härtill kommer ytterligare en figur, harlekin (vanligen benämnd kille) hvars egenskap skall förklaras nedan.

Man lottar om platserna på det sätt, att man för hvarje plats lägger ett olika kort, samlar och blandar makarna till de utlagda korten och låter hvarje spelare draga ett kort, hvarigenom hvars och ens plats bestämmes. Den, som härvid dragit högsta kortet, blir första gifvaren.

Sedan hvar och en af de spelande insatt en öfverenskommen summa till potten och försett sig med 3:ne kritstreck eller 3:ne marker, blandar gifvaren leken, låter efterhanden (till höger) taga utaf och utdelar derefter från venster till höger ett kort till hvarje spelare.

Om förhanden ej är nöjd med sitt kort, äger han att byta kort med sin granne till venster. Vill han ej byta, säger han: nöjd. Antingen förhanden bytt eller ej, äger hans granne, om han så vill, rättighet att byta med den, som sitter närmast honom, och på detta sätt fortsättes bytningen man ifrån man ända till gifvaren, hvilken, om han icke är nöjd med sitt kort, äger fordra uppvisandet af alla korten och derefter gå i leken. I sådant fall låter han sin efterhand taga utaf de qvarvarande korten, hvarefter det öfversta kortet blir hans. Värdshus, kaval, husu, husar och kuku få icke bortbytas. Då den, som vill byta bort ett litet kort, möter en af nämnde figurer, förfares dervid enligt här nedan för hvarje fall meddelade föreskrifter:

Om den, som vill byta, möter värdshus eller kaval, går han förbi och byter med den följande. Får gifvaren i leken värdshus eller kaval, går han likaledes förbi och tager följande kortet.

Träffar den bytande (hos någon granne eller i leken) husu eller husar, hvilket kallas att få hugg, måste han derför genast stryka ett streck eller bortlägga en mark. Härvid iakttages likväl, att om han får husuhugg, och någon annan förut bytt med honom, bytningen går tillbaka, tills kortet återkommer i dens hand, från hvilken det utgått, så att den, som fått hugget, och alla mellanvarande spelare återfå sina första kort. Den åter,

som får husarhugg, måste alltid behålla kortet, antingen han haft det från början eller tillbytt sig det af sin efterhand.

Möter den bytande kuku, måste han behålla sitt kort, men straffas icke med någon strykning.

Då bytningen är slutad, uppvisas korten, och den som har sämsta kortet stryker ett streck. Finnes make till sämsta kortet, stryka båda kortens innehafvare. Om en harlekin är uppe, stryker äfven dess innehafvare ett streck jemte sämsta kortet (eller de båda sämsta, om det finnes två sådana). Äro deremot båda harlekinerna uppe, så icke allenast slippa deras innehafvare att stryka, utan få i stället ett tillökadt streck. Två harlekiner fordra strykning för sämsta och näst det sämsta kortet. Kuku kan likväl aldrig stryka.

Om gifvaren vill gå i leken på harlekin, får han genom knackning i bordet efterhöra, om den andre harlekin finnes uppe, i hvilket fall han icke behöfver gå i leken, utan båda harlekinernas innehafvare stryka upp hvar sitt streck. Om någon, som har endast ett streck, får hugg, är han genast död, och hans kort behöfver icke uppvisas.

Den, som strukit sina 3 streck är död och har förlorat sin insats, men kan få appellera, d. v. s. gå in i potten mot erläggande af ny insats. Han erhåller då så många streck, som den eller de af spelarne, som stå

sämst. I fall en af spelarne endast har ett streck, kan han i hopp, att denne skall dö i nästa spel, sitta öfver en gifning, innan han går in. Dör någon i denna gifning, kan äfven han appellera jemte den spelaren, som dog i spelet förut. Går denne ej in, kan den, som sist dog, sitta öfver en gifning, men eljest icke. I hvarje spel tillåtas 2 appeller, af hvilka den andra kostar dubbel insats. Alla, som dö i samma spel, hafva lika rätt till appell och få gå in på samma gång, så att, om t. ex. två dö i samma spel och sitta öfver en gifning, i hvilken ytterligare två dö, alla fyra kunna gå in i nästa spel, utan att detta anses för mer än en appell. Den, som har streck qvar, då alla andra dött, vinner potten.

Hvar och en af spelarne, som ännu lefver, äger rättighet att till det pris, han kan betinga sig, sälja sina streck till den, som redan dött, eller någon annan, som icke deltagit i spelet, men köparen måste intaga säljarens plats och speltur.

Då spelarne kommit på 3 man hand, kan förhanden, om han så vill, proponera omgifning, hvaröfver först gifvaren och derefter den tredje spelaren yttra sig. Bifalla båda propositionen, sker ny gifning af samma gifvare. Om förhanden icke proponerar omgifning, eller om någon af de andra säga nej till hans proposition, fortgår spelet på vanligt sätt. På två man hand får proposi-

tion af förhanden likaledes äga rum. Ofta händer äfven, att de två, som stå qvar till sist, dela potten eller taga undan en viss summa och spela om resten, hvilket allt beror på öfverenskommelse dem emellan.

Man brukar stundom spela enkorts kille på ett streck. I sådant fall bortlägges ena harlekin, så att ingen uppstrykning för båda harlekinerna kan äga rum.

# FEMKORTS KILLE.

Uti detta spel, hvartill begagnas en vanlig campio-lek, kunna 2—5 personer deltaga. Korten hafva samma valör, som i föregående spel, endast med den skillnaden, att harlekin är högre än kuku och således högsta kortet. Af två lika kort anses det högre, som först blifvit utspeladt, så att t. ex. ena husaren icke kan stickas med den andra.

Sedan man dragit om platsen och hvem som skall gifva först, utdelas efter behörig blandning och aftagning 5 kort till hvarje spelare på det sätt, att första gången gifvas 3 och andra gången 2 kort. De öfverblifna korten utgöra talong. För hvarje gifning utsätter gifvaren 5 points af öfverenskommet värde. Af dessa 5 points jemte beten, om någon sådan går, erhålles $\frac{1}{5}$ för hvarje stick, som göres.

Då korten äro gifna, yttrar sig först förhanden och derefter de öfriga spelarne, hvar i sin ordning, om de vilja köpa kort ur talongen eller icke. För de kort, som köpas, kastas lika många af dem, man i gifningen fått på hand. Alla, som köpt en gång, äga

rätt att i samma ordning köpa ännu en gång, så långt talongen räcker.

Hvar och en, som köpt kort, måste vara med i spelet, men de, som icke köpt, äga rätt att efter behag vara med eller kasta sina 5 kort. Den, som passar för köp, får icke förr, än de öfriga köpt, tillkännagifva, om han ämnar spela med eller icke.

Då korten äro köpta, och afgjordt är, hvilka som äro med, spelar förhanden ut ett kort, som påspelas af de öfriga, hvarefter alltid den har utspelet, som tagit föregående stick. Man måste alltid, så länge man kan, taga öfver.

Den som icke får något stick, sätter en bet, om han köpt endast en gång eller spelar med, utan att hafva köpt. Om åter någon, som köpt två gånger, blir utan stick, får han två betar. Hvarje bet blir lika stor, som det belopp, hvarom spelas, d. v. s. summan af den gående beten och de af gifvaren utsatta 5 points.

Af betarne går alltid den högsta först. Öfver alla betar föres protokoll, och deri öfverkorsas de, som bortspelas. Då spelet slutas, delas de qvarstående betarne mellan hvar och en af spelarne, på samma sätt som i vira.

Man brukar i detta spel stundom spela forcé på det sätt, att de tre sista spelarne i efterhand alltid äro tvungna vara med, om förhänderna passat.

En annan variation, som stundom bru-

kas i detta spel, är lanter. Den, som äger båda blarerne och en krans, eller båda blompottorna och en etta, har lanter, och tager vid dess uppvisande hela potten, hvaremot alla de andra, som äro med i spelet, sätta bet. Hafva två lanter, vinner förhanden, och den andra sätter bet, så väl som de öfriga spelarne.

Utom ofvanstående finnes äfven två andra femkorts killespel. Uti båda dessa gör hvarje spelare sin insats till potten, hvilken vinnes: i ena spelsättet af den, som får hem sista sticket, och i det andra af den som först får 5 stick. I det sednare spelet, måste det naturligtvis oftast fordras flere gifningar, innan potten blir afgjord, emedan det sällan kan inträffa, att en spelare gör alla 5 sticken.

I båda dessa spel är äfven harlekin högst, men till skillnad från vanlig femkorts kille, stickes ett kort af dess make. Man är skyldig sticka öfver, så länge man kan, utom då man på 2 man hand spelar om de 5 första sticken. Man äger då nemligen rätt att sticka eller lachera efter behag.